L'ÉTÉ DE TOUS LES JEUX

GRAN TURISMO 3 A-SPEC, **ATV OFFROAD,** MONKEY ISLAND 4, **SSX 2,** SLEDSTORM 2, **DEUS EX,** SUMMONER...

PlayStation® 2 Magazine

Numéro 55 - Juillet-Août 2001 - 49 F

T 6856 - 55 - 49,00 F - RD

Genre : Action | **Éditeur :** Electronic Arts | **Développeur :** Capcom (Japon) | **Site Internet :** www.capcom-europe.com (anglais) | **Dispon**

Onimusha

L'art **numérique** de la guerre

Démos

- **Formula One 2001** (Jouable)
- **Rugby** (Jouable)
- **Wacky Races** (Jouable)
- **Airblade** (Vidéo)
- **The Bouncer** (Vidéo)
- **Onimusha** (Vidéo)
- **24 Heures du Mans** (Vidéo)
- **Les jeux de l'E3** (Vidéo)
- **Jak and Daxter** (Vidéo)
- **WipEout Fusion** (Vidéo)
- **ATV Offroad** (Vidéo)
- **GT3 A-Spec** (Vidéo)
- **Dropship** (Vidéo)

ISSN N°1271 4755 • numéro 55 • Juillet-Août 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Paris Dakar TOTAL

L'ESSENTIEL N'EST PAS DE GAGNER MAIS DE TERMINER !

PARIS-DAKAR® RALLY

Acclaim

Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM*
*2,21 F/mn

www.ACCLAIM.com

PARIS DAKAR ™ and Acclaim ® & © 2001. All rights reserved.Product under license ASO, S.A.
All trademark right reserved. © ASO, S.A. Developed by Broadsword Interactive. All rights reserved.

PlayStation.2

Les routes promettent d'être encombrées cet été. Les vraies déjà, c'est une certitude. Et bien sûr les incontournables circuits de Gran Turismo 3, qui ne devrait (enfin) plus tarder. Vos vacances seront aussi sans doute dirigées vers une date phare, qui devient doublement symbolique pour l'occasion : le 15 août, jour de sortie d'un film-jeu. Ou d'un jeu-film, c'est selon. Des infos chaudes vous attendent ici, mais c'est plutôt la période qui veut ça. Quoi qu'il en soit, et selon la formule consacrée : bonnes vacances !

Feedback

par Sonia Jensen

Horizons lointains

Salut la rédac, j'aimerais savoir où en est le développement du jeu Gunslinger édité par Activision qui devait nous faire entrer au cœur du far west et nous mettre dans la peau du gentil cow-boy ou d'un dangereux hors-la-loi style Joe Dalton. Il devait sortir au printemps 2001... mais peut-être est-il tombé aux oubliettes. Merci de me répondre.

Clint Eastwood

A pour lonesome PS2...

Comment ? Encore un report présumé sur PS2 ? Ben, oui, y a pas de raison que les éditeurs ne se donnent pas le mot. Ici, le cas de figure s'annonce encore plus dramatique : le jeu a été purement et simplement abandonné ! Un mot d'ordre que l'éditeur s'était donné en janvier de cette année, sans plus d'explication. Il faut croire que l'originalité n'est pas de mise, pour l'instant, dans le monde de la PS2. Activision préfère certainement privilégier des terrains plus sûrs, avec Tony Hawks 3 et Mat Hoffman 2 sur la console, et enrichir encore le genre sports extrêmes. Dommage, une fois de plus, le credo des éditeurs semble bien tenir en deux mots : risque minimum. En tout cas, Gunslinger est à ranger définitivement dans le fourreau. De rien, pour la réponse, tube de l'été.

Deux chefs-d'œuvre à l'affiche

Pourriez-vous mettre dans votre prochain magazine plus d'images de FFX et du film, histoire de nous faire saliver, nous les petits lecteurs hostiles... @+

P.-S. : Z.O.E., c'est le must des jeux sur PS2.

Hyoko Amada (17 ans), de Tokyo

La loi de la série

Joie ! Un lecteur d'outre- euh... States qui nous écrit. Sans vouloir faire de l'ironie, pour une fois, les Japonais n'auront pas la primeur de la sortie d'un Final Fantasy. Petite vengeance des studios américains

Le film des studios Square Pictures vous projettera en 2065...

chargés de la conception du film ? Sans doute. *Final Fantasy : The Spirit Within* sortira en effet le 11 juillet sur toutes les bonnes plages californiennes (et les autres). Le film d'animation 100 % images de synthèse est issu des studios de Square basés à Honolulu : cela explique que le pays de l'Oncle Sam en ait l'exclusivité. La sortie en salle française aura lieu le 15 août, sous le titre de *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit*. Pour fêter dignement cette arrivée, nous avons consacré notre Grand écran à l'événement qui va peut-être révolutionner le septième art, ou plus modestement un été de cinéma. Quant à FF, le jeu, de nouveau à l'affiche des Castings dans ce numéro, il risque bien d'être à l'honneur encore pas mal de mois. Ce n'est qu'un début...

Tous en scène

Salut à toute l'équipe de PlayStation 2 Magazine, je vous écris pour avoir un renseignement : je voudrais savoir quels types de logiciel utilisent les infographistes pour réaliser leurs scènes cinématiques. @bientôt

Julien (18 ans), de Nantes (44)

Mise en relief

Ces cinématiques, ou scènes d'animation qui émaillent les jeux, sont évidemment créées avec un logiciel 3D. Parmi les plus utilisés, on trouve 3DStudioMax et Lightwave. Des titres connus des amateurs d'animation, mais sans toutes les subtilités utilisées par les infographistes, qui, eux, disposent de moyens conséquents pour obtenir des chefs-d'œuvre d'anim. Certaines séquences vidéo peuvent ainsi utiliser la motion capture (eh oui, le gameplay n'est pas le seul à en profiter). Ex Machina (vous savez, l'équipe française à l'origine de quelques-unes des fabuleuses séquences d'animation de FF IX) a par exemple utilisé 3DStudio pour ses cinématiques de Tomb Raider 5 et sa fameuses pub télé avec l'héroïne. Les stations de développement Silicon Graphics, réservées aux plus « riches » (Squaresoft notamment), permettent aussi de réaliser des cinématiques de très haute qualité grâce aux logiciels adéquats.

Argument de vente minime

Je voudrais savoir quand Sony baissera le prix de la console. En espérant être publié.

Aurélien Fraboulet, 15 ans

La PS2 amorce sa descente

Certains d'entre vous l'ont sûrement déjà constaté : depuis le 1er juin, la PS2 ne coûte « plus que » 2 790 F ! Pas de quoi sauter au plafond, et on aurait logiquement pu s'attendre à une baisse plus importante, mais c'est déjà ça de gagné. Il n'y a pas encore de quoi se payer un jeu, certes... à moins de se procurer deux consoles (arf, arf !). Côté Sony, on rigole moins : les ventes de consoles « feraient » encore perdre de l'argent au constructeur, qui ne rentrerait toujours pas dans ses frais. Ne soyez pas trop triste pour eux néanmoins, la boîte se rattrape largement sur les ventes des jeux PS2. C'est encore un argument financier, la fluctuation des monnaies, qui expliquerait cette baisse de prix.

Cas d'école

Je vous envoie un mail pour vous faire part de mon mécontentement sur la note de Quake 3 Revolution. 6/10 ??? Il mérite au moins 8/10 ! Mais le pire n'est pas là. Il est (d'après vous) inférieur à Unreal Tournament ! In-com-pré-hen-sible ! Quake 3 Revolution est bien supérieur à UT, ne serait-ce que techniquement. Il est le meilleur représentant (pour l'instant) des FPS. Je pense donc que vous avez trop joué à Q3A (c'est normal, c'est un excellent jeu) et que la maniabilité console de Q3R vous déplaît. Si c'est le cas, je tiens à vous rappeler que la PS2 est une console avec une manette, et non un PC avec un clavier et une souris.

Thomas

1 frag partout

C'est un débat qui doit engager les représentants des deux écoles de FPS : Quake et Unreal. Malgré tout, il faut admettre que Quake 3 s'adapte plus facilement aux « doigté » console que son homologue. Encore un bon point pour lui. Il paraît qu'on a vite tendance à s'emballer, ici. La rédac compte aussi pas mal d'amateurs de FPS sur PC. Ceci explique peut-être cela. Nous ne sommes tout simplement pas entrés dans les deux jeux avec un œil neuf (vous l'auriez parié),

et il fallait aussi explorer les avantages en « périphériques » de la console. Quelques détails qui auront certainement influencé notre jugement, au final. Pour les débutants qui entrent dans le genre FPS avec la PS2, en tout cas, Quake 3 a très certainement une longueur d'avance sur son rival. Après, bien sûr, c'est une affaire de goût... mais aussi de modes de jeu, Unreal ayant, à ce titre, clairement l'avantage selon nous (lire nos articles).

Attention les yeux

Salut à tous les accros de la manette. Est-il possible, dans les tests, de mettre une note pour l'aliasing, vous savez le petit défaut de la PS2 qui dérange pas mal de joueurs. Il serait utile d'en faire un petit commentaire qui pourrait, nous, fans de votre mag, nous aider pour nos futurs achats. J'ai lu sur le Net que Sony avait ou va passer un accord avec AOL pour la connexion online qu'on nous promet. J'aimerais en savoir plus, merci d'avance.

Un fan de la boîte noire et de votre magazine !

Signé, c'est pas gagné

Si un jeu PS2 présente de l'aliasing de façon exagérée, le test y fera forcément allusion. Mais que cela ne devienne pas non plus une idée fixe, autant pour vous que pour nous. À nos yeux (parfois malmenés), il existe des problèmes plus sérieux au moment de l'évaluation d'un jeu en bonne et due forme. Le défaut a beau exister, il ne doit pas freiner l'achat d'un jeu pour autant. Et puis les photos pourront toujours aiguiller les sceptiques à ce sujet...

Concernant l'accord entre le géant américain et America Online, pour l'instant, seule la signature a été posée. Concrètement, le online devrait se mettre en place, selon toute vraisemblance, à la fin de l'année (pour les États-Unis)... et débuter plutôt modestement. La connexion devrait permettre, au début, de télécharger et gérer de petites applications (grâce au futur disque dur). Autrement dit, ne rêvez pas trop pour l'arrivée du jeu en ligne : on patine toujours dans la semoule. Bref, nous aussi, on a hâte d'en savoir plus.

Autour du ballon

Cher PlayStation 2 Magazine, j'ai tellement entendu parler d'ISS Pro Evolution 2 que j'ai décidé de l'acheter. Franchement, il est parfait, mais je veux savoir pourquoi les créateurs de jeux de foot ne font pas trop d'efforts au niveau des spectateurs et de l'ambiance des stades. C'est laid, une plaque montrant la forme des spectateurs, il n'y a pas de fumigènes, pas de banderoles ; heureusement, il y a les drapeaux, c'est au moins ça.

Ben, de Creil (60)

L'espoir du football français

Les développeurs ne font pas « d'efforts » tout simplement parce que la PSone est techniquement trop faible pour rendre possible cette prouesse ! Entre les joueurs et les supporters, il a fallu choisir, et le ballon était forcément dans le bon camp... à peine de quoi afficher 22 footballeurs sur un terrain, en plus des décorations diverses. Il a déjà fallu faire des concessions sur le nombre de polygones qui constituent un joueur (j'en veux pour preuve leur tête, modélisée à la porte vitrée), alors imaginez si le public devenait une préoccupation. Résultat : les supporters ne sont qu'une grosse crêpe polygonée installée dans une tribune (avis aux supporters : ceci n'est pas une provocation, n'envoyez pas de lettres de plaintes). La PSone est loin de posséder les capacités nécessaires pour gérer l'affichage des 80 000 spectateurs supposés du Stade de France. On a vu, avec Winning Eleven 5 et ses animations du public réussies, que la PS2 rendrait possible ce genre de requête. Mais l'important reste tout de même le gameplay, car le public, malgré tous ses encouragements, ne fera pas grand-chose pour le joueur modélisé en pied au centre de l'arène footballistique.

Améliorer le quotidien du mensuel

Salut à toute l'équipe. Étant un fidèle lecteur et abonné, je me permets de vous donner quelques petits conseils pour votre mise en page. Il faudrait 1) davantage de codes Action Replay dans la rubrique Bonus, 2) faire une rubrique où vous testeriez le matos : manettes, Action Replay, cartes mémoires, 3) diminuer la pub. Bon d'accord, s'il n'y a plus de pub, il n'y a plus de sponsor, mais bon. Je vous remercie donc, en espérant avoir été entendu.

Phénix

Jeux à sortir

Gran Turismo 3 A-Spec
Sony C.E. - course très attendue
20 juillet 2001

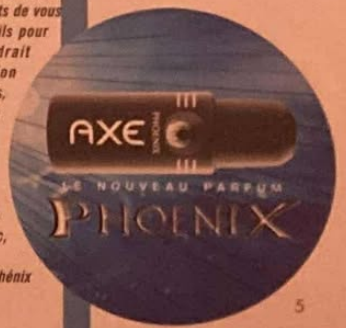
Soul Reaver
Eidos/Crystal Dynamics
action/aventure - fin 2001

Final Fantasy IX
Squaresoft - RPG - été 2002

Silent Hill 2
Konami - Survival/horror
octobre/novembre 2001

Tekken 4
Namco - baston - automne 2002

Moto GP 2
Namco – course de motos
aucune annonce



INFO/INTOX

J'ai une question grave et importante à vous poser. J'ai entendu dire que Final Fantasy 9 et Gran Turismo 3 A-Spec auraient des problèmes d'affichage, d'image et de lecture sur PS2. Est-ce vrai ? Car, personnellement, je n'y crois pas mais qui sait... eh bien vous ! Éclairez-moi sur cette question ultime. Merci encore.
Jo, 17 ans, Belgium

Intox : D'après nos essais, FF9 ne souffre pas de la compatibilité en tournant sur PS2 : à l'inverse, il en ressort grandement amélioré, sans problème technique ! Quant à GT3, nos tours d'« essais » sur PS2 n'ont pas fait l'ombre d'un doute.

J'ai lu qu'au Japon, venait de sortir une PS2 avec un accessoire intégré.
Nicolas Baudin

Info : Tu parles sans doute des séries de PS2 japonaises vendues avec une télécommande et le driver DVD « intégré », depuis le début de l'année. Depuis quelques mois également, les consoles japonaises comportent désormais un Expansion Bay pour insérer le futur disque dur (comme les françaises)... mais sans le fameux disque dur !

Il paraît que va sortir Crazy Taxi 2 sur « pèhèssedeeuu » : info ou intox ?
B.D. Joe

Intox : À l'heure où le jeu débarque sur Dreamcast, aucune annonce sur une éventuelle adaptation PS2 n'a été faite.

J'aimerais revenir sur la question de George (voir Info/intox Play2Mag n°52). En bouquinant un magazine concurrent rubrique accessoire la « sony fish playcast », est proposé une sorte de circuit imprimé (comme une carte 3D) à installer sur Play 2 qui pourrait permettre de jouer à un jeu Dreamcast sur Play 2 !!! Comme c'est le numéro d'avril, est-ce un poisson ? Je voudrais en être sûr...
Redspider

Intox : Cet accessoire est bien à ranger dans votre collection de poissons d'avril, aux côtés de Roswell 3D.

Réquisit pour lecteurs

Nous n'avons jamais mis de codes Action Replay, en 5 ans de vie de ce mag. Sans but précis avoué, en fait. Nous préférons sans doute livrer des astuces brutes de décoffrage, réservées à tous, et pas seulement à « l'élite » qui possède cet accessoire, qui plus est non « officiel »... Les autres accessoires, eux, sont testés dans notre rubrique Pratique, ne l'oubliez pas (pour l'instant, ils sortent au compte-gouttes). La pub, quant à elle, ne représente pas un sponsor en soi, mais telle est la logique des mags. Sachez aussi que les pubs et le contenu rédactionnel du magazine n'ont aucun lien, malgré les apparences... La quantité de pub n'a rien à voir avec le nombre de pages rédactionnel, l'une et l'autre s'additionnent pour faire votre mag.

Jugement final pour WRC 2001 à la fin de l'année.

Enthousiasme non communicatif

Bonjour, je tenais à réagir à votre commentaire sur WRC 2001 paru dans le numéro de juin. On sent, dans vos remarques, que votre optimisme d'il y a quelques mois quant à la qualité de ce jeu a tendance à fléchir. Normal, car comme beaucoup de vos confrères, vous avez une sérieuse tendance à vous emballer trop vite. C'est vraiment criant quand on regarde le cas de WRC 2001. Les développeurs vous promettent la possibilité de faire du hors-piste et boum badaboum, vous trouvez ça génial et vous décrétez que WRC 2001 sera un futur chef-d'œuvre. Pourtant, il suffit de réfléchir un peu pour s'apercevoir que 1/ réaliser un hors-piste satisfaisant implique le chargement d'une map bien trop grosse pour la PS2 et 2/ le hors-piste dans un jeu de rallye, ça n'a aucun intérêt, le principe du rallye étant déjà de faire du hors-piste. À mon avis, il n'y aura pas de hors-piste dans WRC 2001. Je n'ai pas la science infuse et je peux très bien me tromper. Mais combien de promesses d'éditeurs n'ont jamais été tenues ? Il suffit de regarder le récent parcours de la PS2, pour s'apercevoir que nous avons été sans cesse ballottés entre illusions et déconvenues. Vous devriez toujours rester critique et remettre en cause ce qu'on vous raconte de manière à conserver la confiance de vos lecteurs. Ce que je recherche dans votre canard, ce sont des avis de spécialistes, qui vont m'éviter d'investir près de 400 F dans des jeux peu intéressants. Cordialement.
F. Cassier

Emballage immédiat

Notre fameuse « tendance à nous emballer trop vite », nous la reconnaissons. Mais c'est l'occasion de jeter au vol quelques explications. Bien souvent, entre la préview et le test du jeu dans sa version finale, ce sont deux sons de cloche radicalement différents que vous entendez. Exemple parmi d'autres : 4x4 Evolution, qui dégringole dans les Tests brefs après avoir suscité notre intérêt dans les Castings. Ces derniers sont élaborés à partir d'une version jouable ou basés sur des indices « théoriques » fournis par les éditeurs (non vérifiables en pratique et souvent flatteurs pour le jeu...). D'un mois sur l'autre, il faut parfois se contenter de livrer les quelques nouveautés dont nous avons ouï dire, pour éviter l'éternelle rengaine entre deux versions de préview. Nous réservons souvent plusieurs éditions de casting à un même jeu, et tout l'art et la souplesse du journaliste consiste à ne pas se répéter... ou si peu. En attendant, le conditionnel est très souvent de mise. Pour WRC, l'E3 était l'occasion de revenir sur nos impressions passées et de ne pas nous installer dans la logique confortable de ceux qui ne changent pas d'avis... sauf au dernier moment. Ne vous inquiétez pas, si les éditeurs nous ont trompés, on saura sévir, nous le faisons régulièrement ! En tout cas, merci de la confiance que vous nous accordez. Promis, on prend des vacances et on revient avec une tête un tant soit peu froide...

Fuite d'informations

Question à propos de Syphon Filter 3 : exploitera-t-il au maximum les capacités de la PS2 ? Meilleur graphisme, Intelligence Artificielle améliorée... Car d'après les photos que j'ai vues sur un site, c'est vraiment décevant, pour une 128 bits !!! J'espère que le rendu graphique sera plus poussé et que le jeu aura un bon gameplay, ainsi qu'un son géant ! Le Studio 989 aurait-il fait des efforts dans le jeu culte qu'est Syphon Filter ? Bye.
Kamijyo, 17 ans, Paris

Une bonne dose d'action vous attendra dans Syphon Filter 3... sur PSone !

Non, lui non plus, il n'a pas changé

Gabe Logan est en train de préparer son retour. Le héros de Syphon Filter reviendra investir, non pas votre console de salon, mais son terrain fétiche : le Studio 989 a encore choisi la PSone pour ce troisième volet ! Pas étonnant que les photos vues sur le Net ne rendent pas vraiment grâce au potentiel de la PS2 ! Et pour cause : le moteur graphique utilisé n'a pas changé. Ce Syphon Filter 3 ne devrait pas sortir avant la fin de l'année sur PlayStation. Quant à un très attendu « Filtre de Syphon » sur PS2, aucune annonce n'a... euh, comment dire... filtré à ce sujet.

J.H. cherche emplacement à louer

Pourquoi n'y a-t-il plus de rubrique Petites annonces, qui était pourtant bien pratique pour acheter ou vendre des jeux ? Dans l'espoir d'être publié, longue vie à Play2Mag.
J.Baptiste

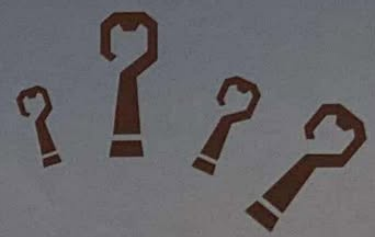
Pas de P.A.

Il n'y a « pas encore » de rubrique P.A. tout simplement parce que le magazine, dans sa nouvelle version, vient de démarrer. On traverse une période creuse où, on le suppose, les joueurs n'ont pas encore des masses de jeux ou de consoles à revendre (quoique...). Soyez patients : les P.A. reviendront bientôt à l'ordre du jour, dès que nous estimerons que les postulants aux reventes en tout genre seront suffisamment nombreux pour remplir une noble page (ou plusieurs). Seul le domaine PS2 sera traité, et l'intérêt est de ne pas laisser la place à deux ou trois annonces qui se battraient en duel autour de trois encarts de pub. Y a pas que les réclames dans la vie !

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
ou par mail : sjensen@blp.fr

Nouvelle bouteille toute fraîche



KRO
LA BIERE.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE. CONSOMMEZ AVEC MODERATION

édito

Le point de départ. Gran Turismo 3 A-Spec est là. Le premier titre événement de la PlayStation 2 vient donc illuminer notre été qui semblait de prime abord bien maussade. Enfin du neuf, enfin des sensations ! On le sait depuis l'E3 dernier, on peut attendre une pléthore d'autres titres majeurs dans les mois à venir. Malgré tout, le paysage vidéoludique manque, ces derniers temps, d'enthousiasme (voir notre sujet Réflexion). GT inversera-t-il la tendance ? On peut l'espérer et le croire, tant le titre de Kazunori Yamauchi frise une fois encore la perfection. Aucune autre console ne propose à l'heure actuelle simulation aussi réaliste et complète, et les PC eux-mêmes peinent à rivaliser. Du talent en 0 et 1, tout droit sorti de l'esprit de passionnés de mécanique. On terminera par quelques mots mémorables qui nous permettront de méditer cet été, quelque part au soleil : « kokologie, foi, sardine, dentelle et méduse ». Tout est dit.

J.-F. Morisse

DÉODORANTS Ushuaïa POUR HOMME

L'efficacité n'a jamais senti aussi bon.

TECHNOLOGIE HEADSPACE

Fraicheur immédiate. Parfum 24h.

Pour renforcer l'efficacité de ses déodorants, Ushuaia utilise une technologie innovante : le Headspace. Cette technologie est un procédé d'extraction de parfum écologique qui permet de capter directement sur la plante vivante, sans l'abimer, l'ensemble de ses molécules odorantes.
Résultat : des parfums d'une tenue et d'une qualité extrêmes.

NOUVELLE EFFICACITÉ
NOUVEAU TECHNOLOGIE HEADSPACE
Ushuaïa
DÉO ANTI-TRANSPIRANT
FRAICHEUR IMMÉDIATE
PARFUM 24h
Rendjab
djab

En couverture

100 Onimusha
Capcom revisite le Japon médiéval à la sauce action/aventure. Une production haute en couleur, pleine de joutes épiques aux forts accents guerriers…

Sommaire

Play2Mag n°55

Grand écran 14
8 pages dédiées à l'impressionnant *Final Fantasy The Movie* et aux plus beaux visuels du moment… Ou comment se faire bronzer la rétine, avant le reste du corps !

Story-board 22
Air Blade, la simulation de skate futuriste du studio Criterion, se dévoile par l'entremise de ses travaux préparatoires.

Projection privée 30
Une pléthore de grosses pointures à venir vous attend : Red Faction, le FPS qui dépote ; Sled Storm 2, la tant attendue simulation de motoneiges ; Deux Ex, un des tout meilleurs titres PC adaptés sur PS2 et SSX Tricky, qu'on ne présente plus !

Casting 54
O.K., la pitance est maigre en ces mois d'été, mais la qualité est au rendez-vous. Onmusha 2, Alone in the Dark 4, FF X, Soul Reaver 2, Le Monde des Bleus 2002…

Travellings
Hébé, si vous aviez pris la bonne résolution d'arrêter la picouze de PS2 pendant les vacances, z'êtes mal barré : l'été est placé sous le signe des travellings de qualité !

Gran Turismo 3 90
Onimusha 100
Escape from Monkey Island 104
ATV Offroad 108
Summoner 110
NBA Street 112
Les 24 Heures du Mans 114
Bloody Roar 3 116
Star Wars : Super Bombad Racing 118

120 Les autres sorties
Diabolo & Satanas
Portal Runner
Army Men Air Attack : Blade's Revenge
International League Soccer
WDL Warjetz
Gauntlet : Dark Legacy

124 Sorties DVD
Envie de faire mouliner le lecteur DVD de votre PS2 ? Pas de problème, vous aurez de quoi le nourrir avec *Chicken Run, Scary Movie, Rocky, Galaxy Quest, Volte-face*, etc.

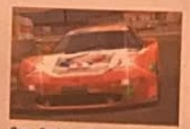
146 Hors jeux
L'interview de Paul Anderson réalisateur de *Resident Evil*, le film et toute l'actualité des à-côtés du jeu vidéo…

154 Pratique
La place du jeu vidéo dans la société ? Pfui, y a qu'un sociologue pour répondre à ce genre de question existentielle…

Sans oublier les autres rubriques
142 **Réflexion**
160 **Internet**
162 **Comme les autres**
166 **Bonus**
172 **Notice du DVD**
176 **Récap**

Red Faction
Un shoot 3D dans lequel on peut tout péter ? Vous en rêviez, Volition l'a fait !
p. 30

Deus Ex
Un des plus grands jeux jamais crées sur PC, désormais adapté sur PS2. Ou comment réinventer les shoots 3D sur console !
p. 42



Gran Turismo 3
La plus aboutie des simulations de course automobile sur PS2 nous fait enfin l'honneur de sortir en version officielle. Travelling avant…
p. 94

Resident Evil
Le film fera-t-il honneur au célèbre Survival/horror de Capcom ? Quelques éléments de réponse en compagnie de Paul Anderson, le réalisateur du bestiaux…
p. 146

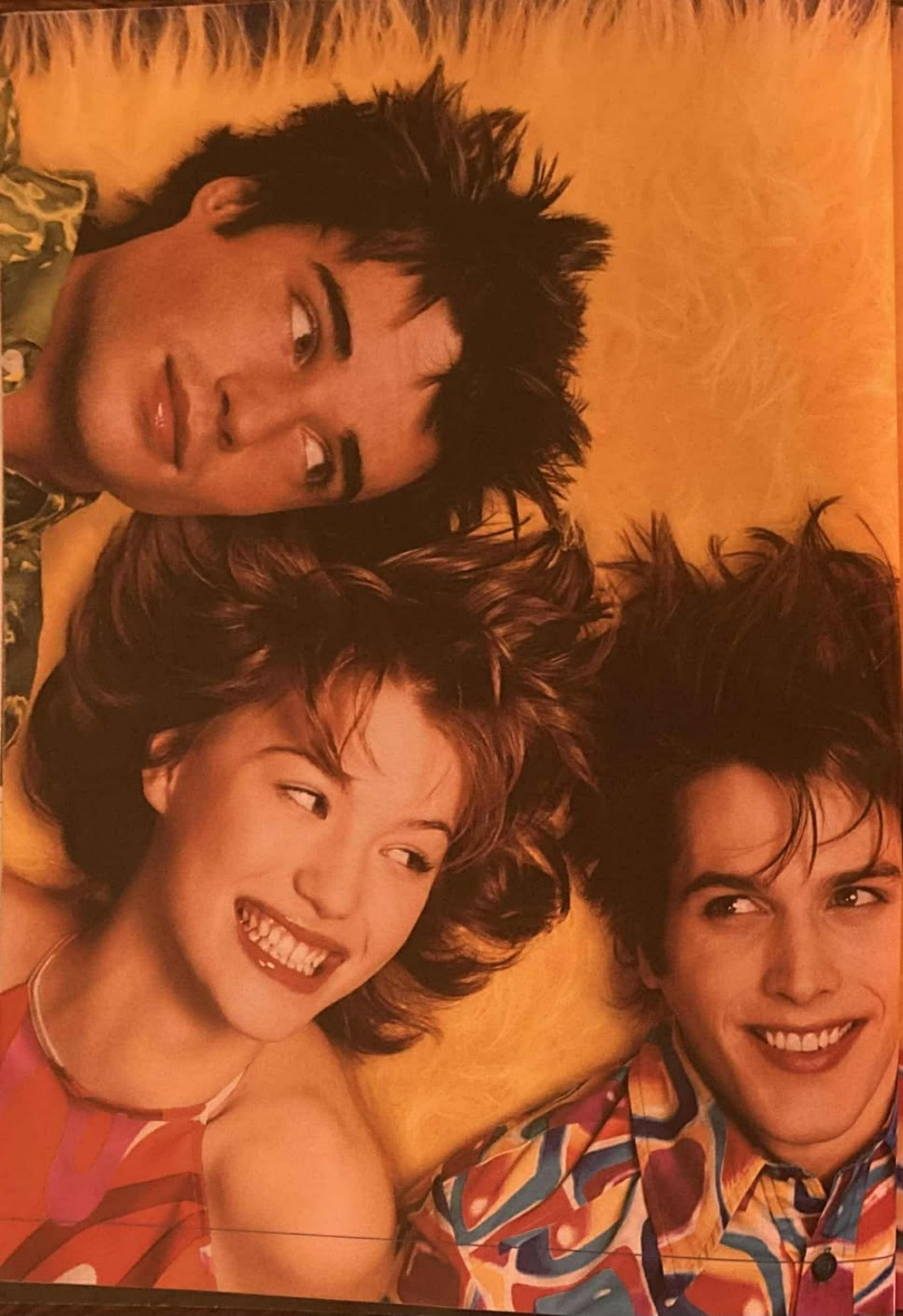
Mister Jones
Restaure les barils à Black Rock, La Barbade.
La bouteille de Malibu est si blanche qu'elle a dû passer sa vie à l'ombre d'un palmier.

*Spiritueux des Caraïbes.

MALIBU
CARIBBEAN WHITE RUM
COCONUT

Caribbean Spirit*

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération.



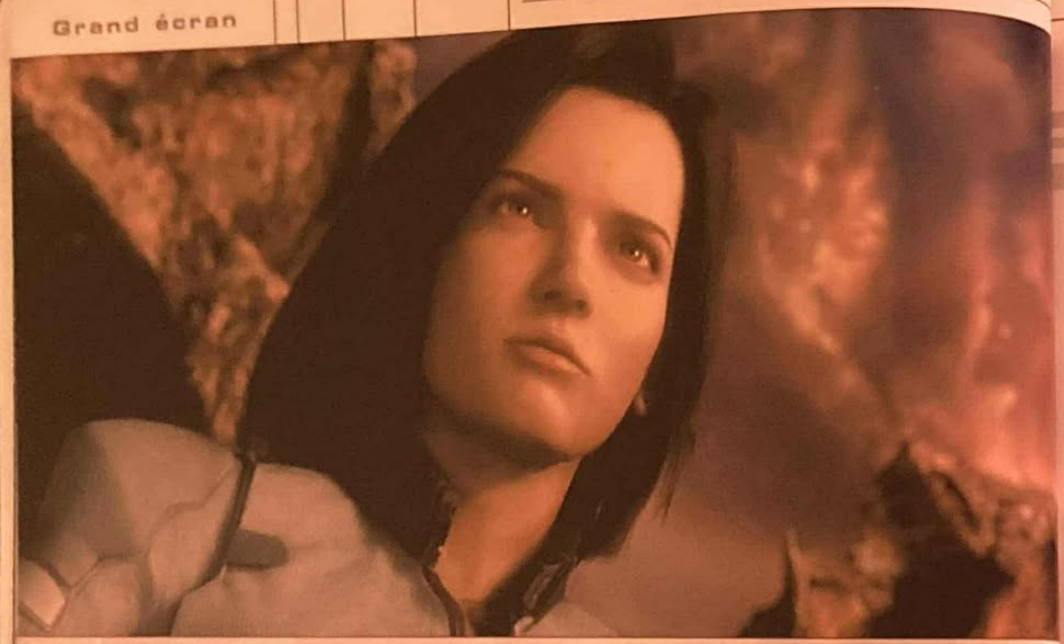
Vivelle DOP

Effet décoiffé assuré.

Gomme modelante «effet décoiffé»

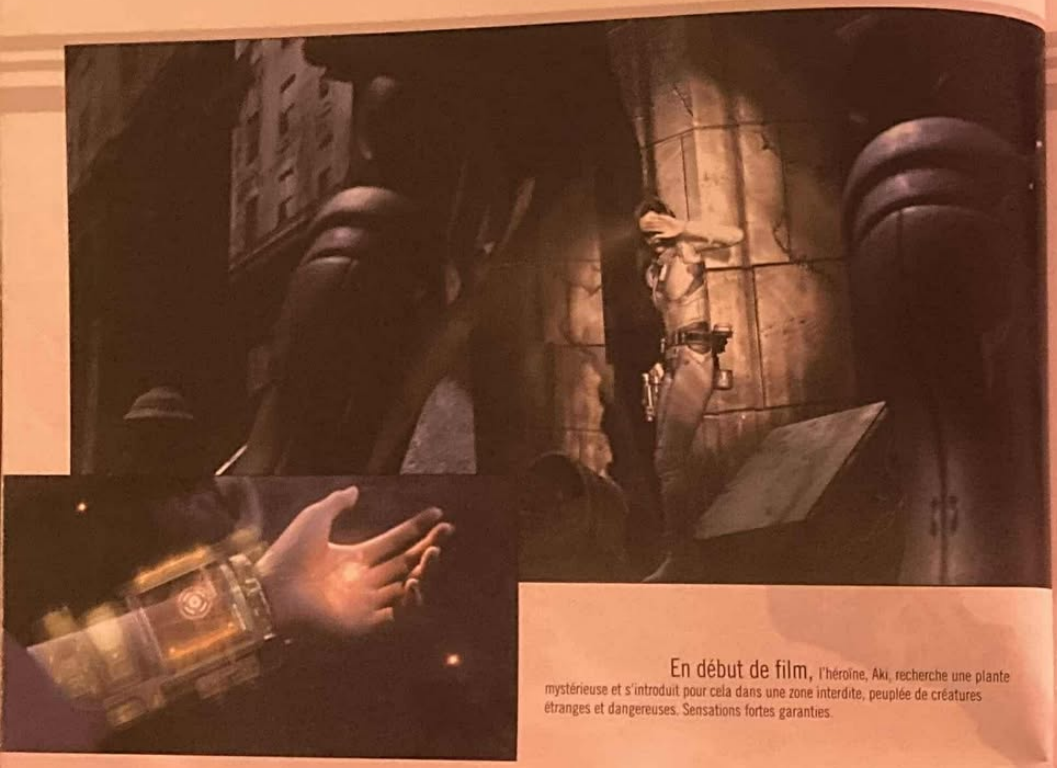
Sa nouvelle texture étonnante permet de modeler votre coiffure sur mesure. Effet décoiffé, froissé, indiscipliné ou même en pétard, tout est possible. Sa formule non grasse et non collante garde vos cheveux souples et pleins de vitalité. Avec la nouvelle gomme modelante effet décoiffé Vivelle DOP, cultivez l'indiscipline !

Vivelle DOP. Coiffez toutes vos envies



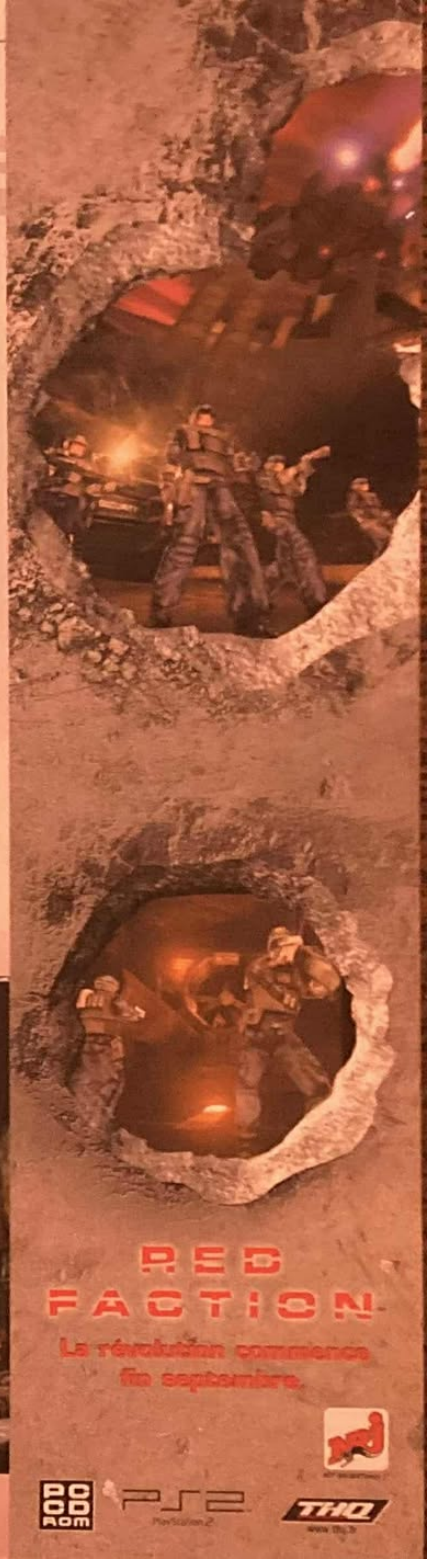
Un Grand écran spécial *Final Fantasy The movie*, suivi de quelques illustrations qui valent clairement le coup d'œil. Pour l'été, le Grand écran compte bien vous en mettre plein la vue. Si vous cherchez à en savoir et voir plus, vous vous précipiterez alors le 15 août prochain dans le salles obscures afin d'y découvrir un film vraiment pas comme les autres. En attendant, les jeux de l'été vous en auront fait voir de toutes les couleurs.

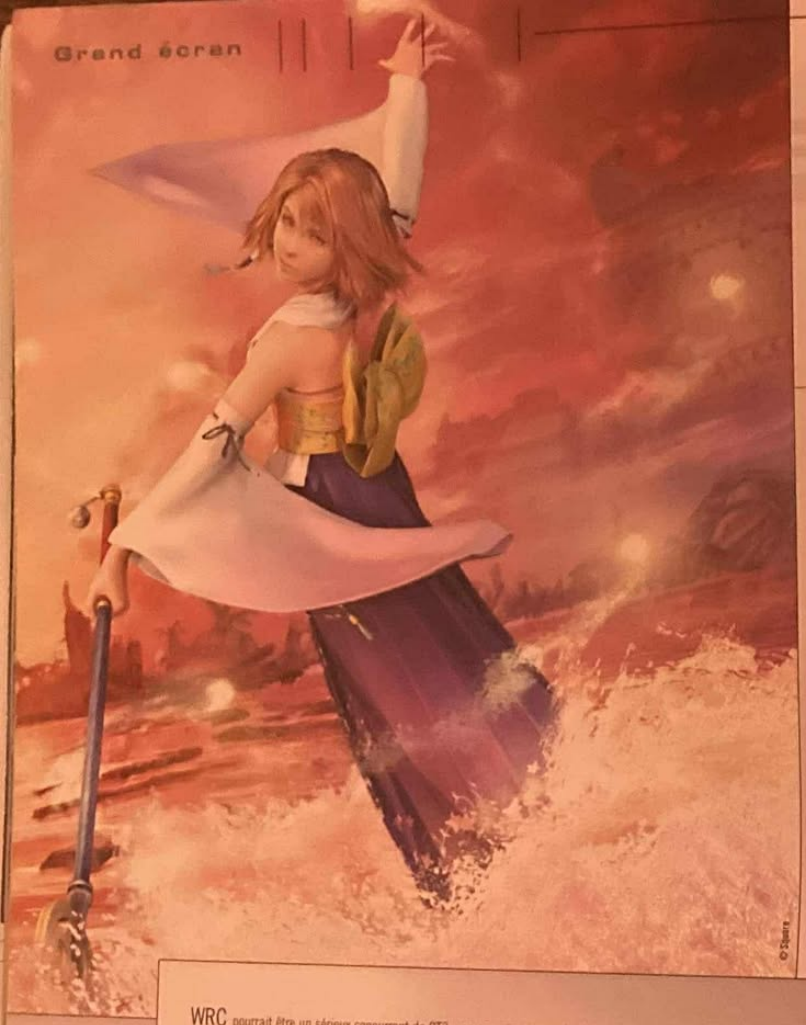
© Square co. ltd/columbia tristar films



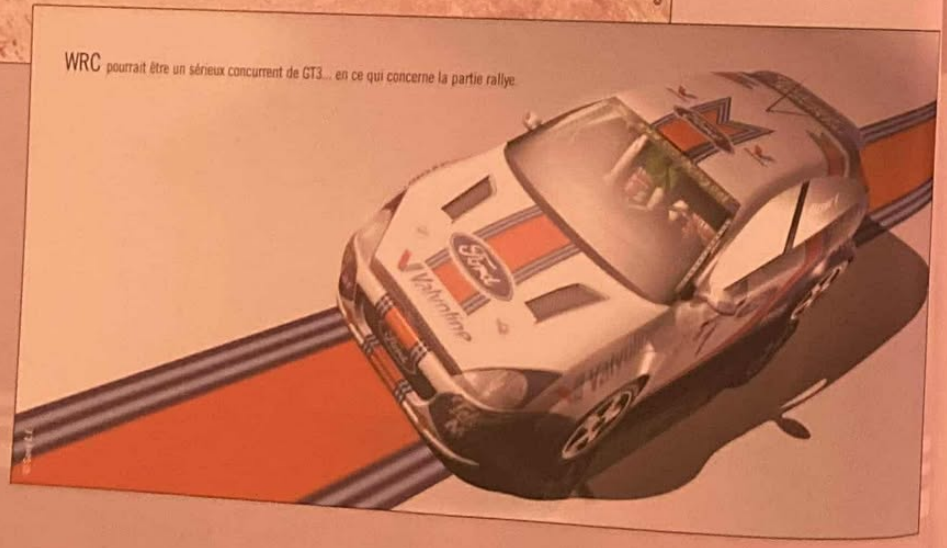
En début de film, l'héroïne, Aki, recherche une plante mystérieuse et s'introduit pour cela dans une zone interdite, peuplée de créatures étranges et dangereuses. Sensations fortes garanties.

© Square co. Ltd/ Columbia TriStar Films



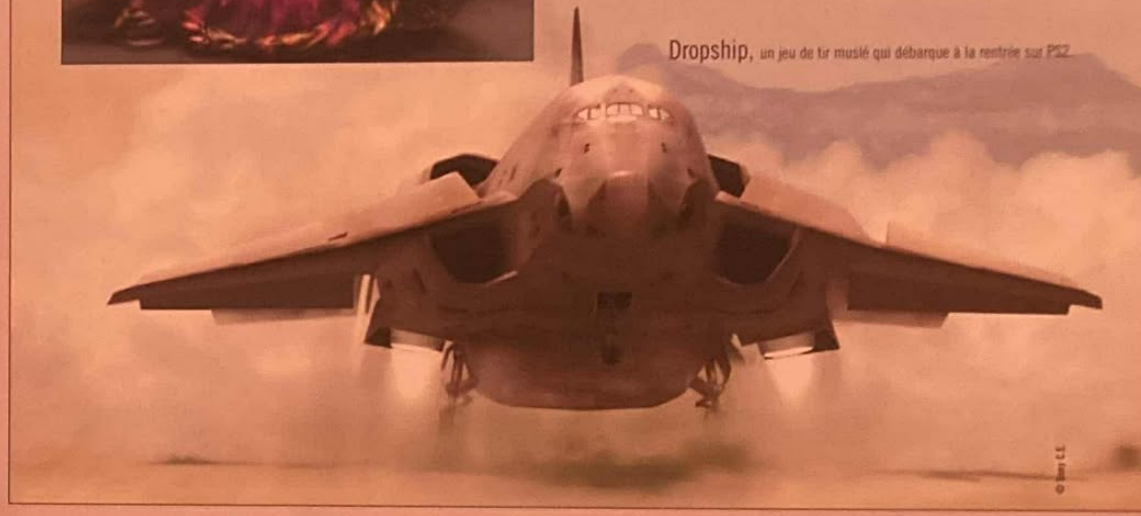


Final Fantasy X, un jeu dont l'esthétique somptueuse ne devrait clairement pas laisser les joueurs indifférents. Attention, chef-d'œuvre graphique en perspective.

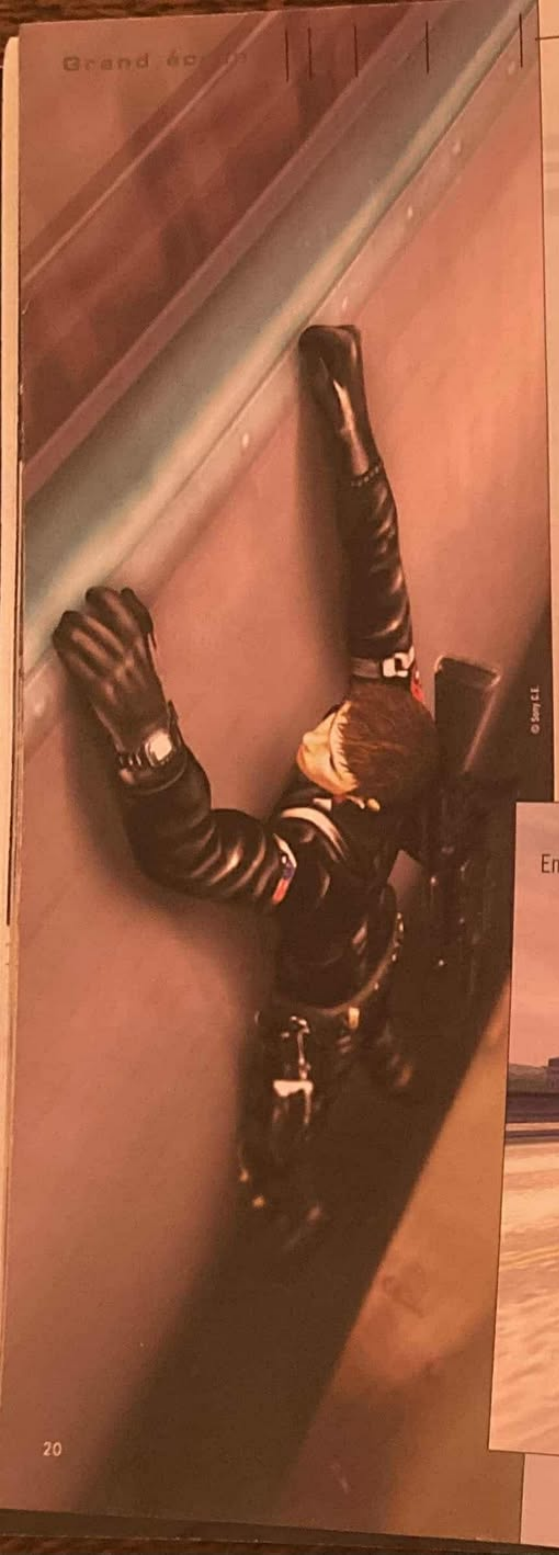


WRC pourrait être un sérieux concurrent de GT3... en ce qui concerne la partie rallye.

Extermination et ses illustrations si particulières. Tout en finesse pour un jeu qui s'inspire de Resident Evil.



Dropship, un jeu de tir musclé qui débarque à la rentrée sur PS2.

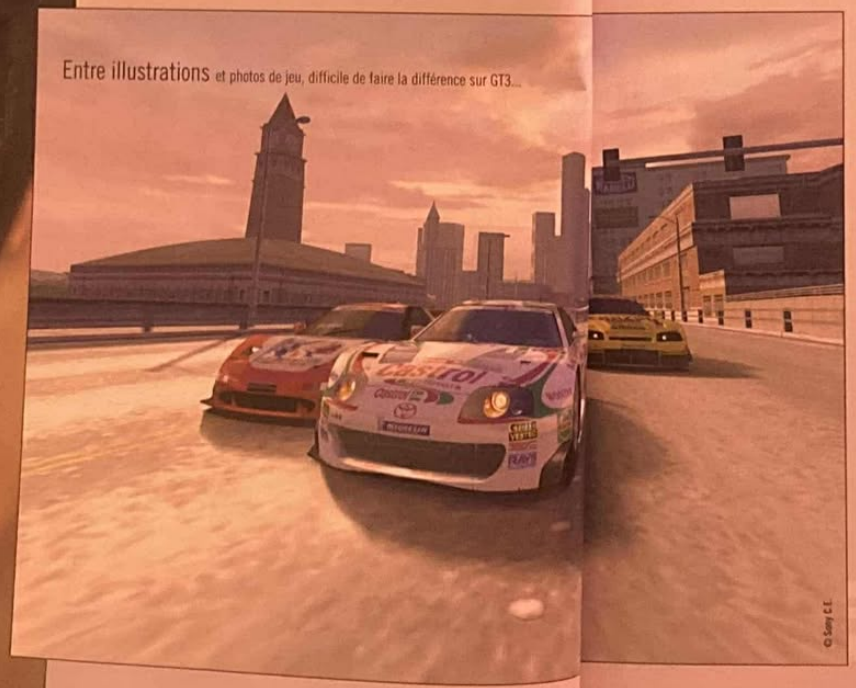


© Sony C.E.

© Sony C.E.

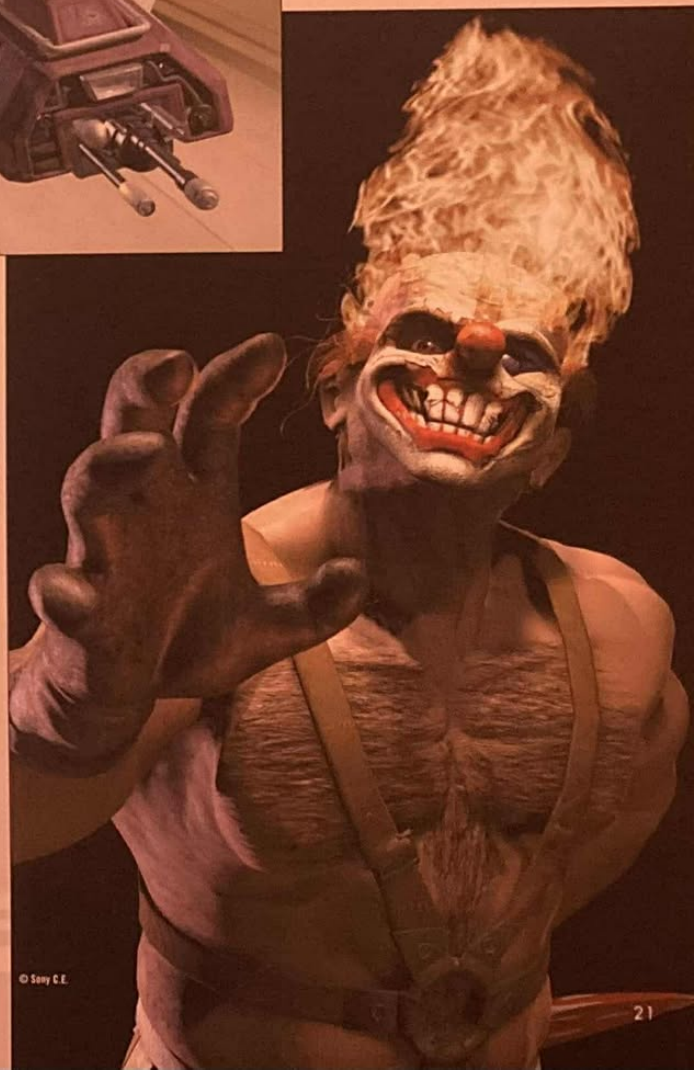
WipEout Fusion arrivera prochainement. Espérons que les sensations procurées soient identiques à celles que laissent augurer ces illustrations.

Entre illustrations et photos de jeu, difficile de faire la différence sur GT3...



© Sony C.E.

Twisted Metal : Black, un jeu qui cartonne aux États-Unis. On commence à comprendre pourquoi.



© Sony C.E.

ÉDITEUR : [illegible] DÉVELOPPEUR : Criterion (U.-B.) DISPONIBLE fin 2001

Art Blade ? Non, AIR Blade !

par Le Pixx

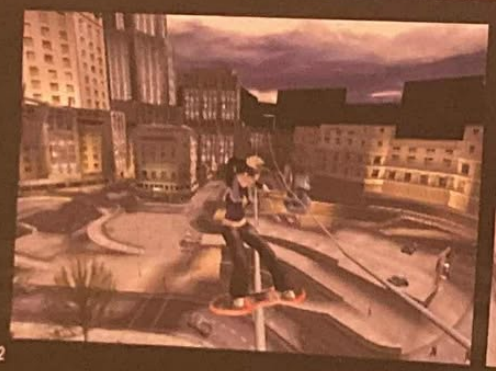
J'ai beau m'ennuyer à chaque fois que je regarde d'un œil hagard les exploits poussifs d'un skater, le fait est que Air Blade m'a quand même surpris par ses graphismes et son dynamisme. Comme quoi, même lorsqu'on n'est pas intéressé naturellement par un jeu, il suffit d'un peu de talent et de pas mal de passion pour le rendre captivant. Explications.

Pour ceux qui auraient oublié de lire le numéro précédent de Playstation 2 Magazine, un bref récapitulatif s'impose. Air Blade n'est pas un jeu de skate classique, bien rasoir, encadré par un rempart de béton en guise d'horizon lointain. Le côté urbain, bien que clairement présent dans le jeu, nous permet finalement de faire une visite de la ville sous des angles pas très ordinaires, puisque pour la circonstance, on se trimballe dans la cité les pieds rivés sur un skate-board à anti-gravité, façon *Retour vers le futur 2*, plus communément appelé air-blade. À partir de là, l'horizon n'est plus trop horizontal.

De plancher sur l'intérêt, à l'intérêt d'une planche

À la différence des autres jeux de skate, le mode de jeu principal d'Air Blade sera axé sur le genre action/aventure. Ainsi, on aura droit à un scénario rythmé autour des nombreuses courses de skate du jeu. L'idée n'était pas de faire quelque chose de particulièrement épique ou super-héroïque, mais plutôt de construire une histoire s'alimentant d'un fort contexte urbain et technologique. L'acteur principal de cette histoire est un personnage « normal », comme si un pro du skate pouvait être considéré comme normal. Scénaristiquement, le joueur incarnera Ethan, un skater qui se retrouve face à une corporation industrielle, la GCP, à laquelle il vient de dérober un air-blade. Les nœuds dramatiques de l'histoire s'articuleront autour des combats contre les agents de la GCP, et des différents contacts avec Kate, le partenaire féminin d'Ethan.

Il y aura en tout et pour tout, 8 niveaux dans ce jeu, mais rythmer une aventure à grands coups de skate-board n'est pas forcément une mince affaire. Aussi, Criterion, le développeur, a-t-il fait en sorte de restituer un maximum de sensations fortes en mettant en scène les différents niveaux de manière assez vertigineuse. Il faudra s'attendre à quelques glissades sur des vides de 20 étages, des courses à 120 km/h dans des parkings couverts ou encore de véritables chasses à l'homme, avec, dans le rôle du gibier, le joueur (l'inverse aurait été trop facile). Enfin, histoire de restituer encore plus de fun qu'ailleurs, il serait prévu que les décors puissent faire preuve d'une grande interactivité, permettant, notamment, de suivre l'aventure de la manière la moins linéaire possible, en multipliant, par exemple, le nombre de parcours entre deux points. Bref, on peut être impatient de voir débarquer ce titre. En attendant de nouvelles images, voici les premiers pas d'Air Balde en tant que création artistique. Attention aux yeux !

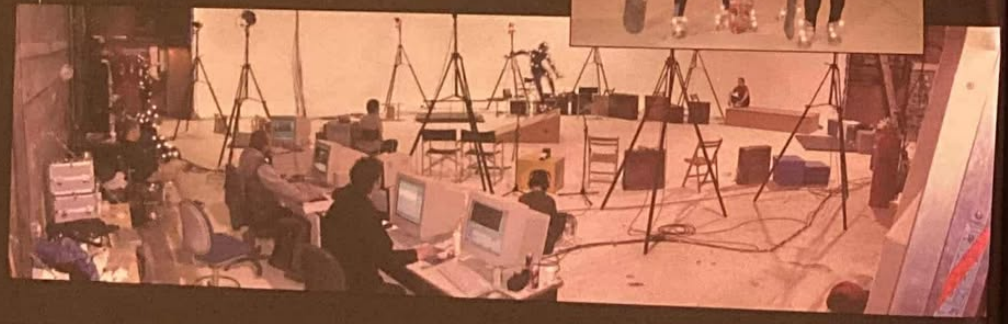


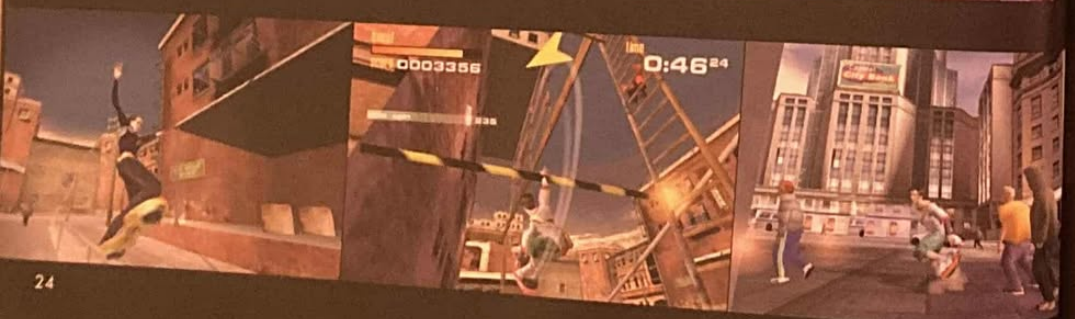
GORDON'S AU LIMELIGHT CLUB
136, SHAFTESBURY AVENUE, LONDON

JUSQU'AU PREMIER MÉTRO.

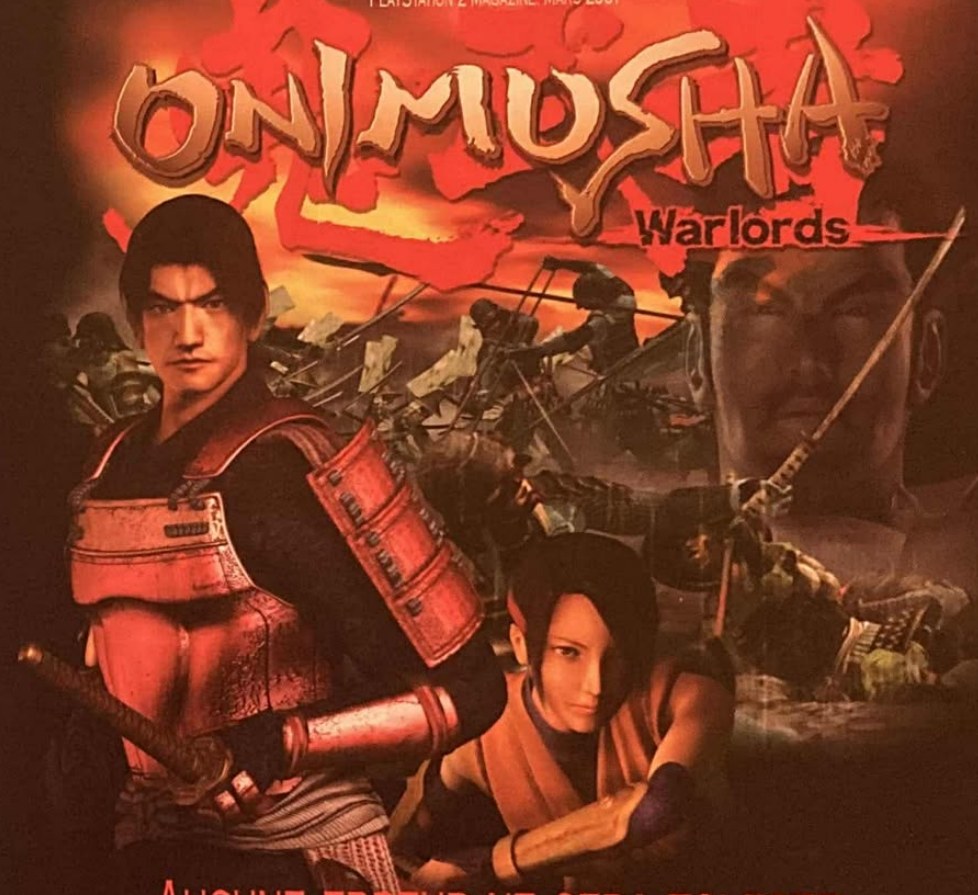
L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

Afin de rendre la modélisation des personnages plus réaliste, Criterion a fait usage du procédé de la motion capture. Toute cette phase du développement a eu lieu dans des studios à Shepperton, en Angleterre. Évidemment, il valait mieux que les « acteurs » employés sachent plutôt bien se servir d'un skate-board, et ce même si les planches du jeu volent au lieu de rouler. Ainsi, ce sont Matt Prichard Matt Davies et Lucy Adams, tous skaters professionnels, qui ont été sollicités. Ils ont dû enfiler, pendant deux jours d'affilée, des combinaisons en lycra avec de stupides balles réfléchissantes placées aux articulations. L'idée principale consistait à restituer le plus fidèlement possible l'attitude même du personnage sur le skate-board, et ce quels que soient sa corpulence ou son sexe. Ce qui explique la présence de deux hommes aux morphologies différentes, et d'une fille, à la morphologie encore plus différente...
La présence féminine de Lucy pour la modélisation a été d'autant plus appréciée qu'adapter les attitudes d'un homme, sur une modélisation de femme ne donne rien de convaincant, si ce n'est quelque chose de pas féminin du tout !





"ONIMUSHA S'ILLUSTRE AUJOURD'HUI COMME L'UN DES TITRES LES PLUS CAPTIVANTS DE LA PS2"
PLAYSTATION 2 MAGAZINE, MARS 2001



AUCUNE ERREUR NE SERA TOLEREE

UNE PRODUCTION CAPCOM UNE JEU DE KEIJI INAFUNE SAMANOSUKE AKECHI NOBUNAGA ODA KAEDE "ONIMUSHA: WARLORDS"
TOUKICHIRO KINOSHITA YUKI MUSIQUE MAMORU SAMURAGOCH SCRIPT AVEC FLAGSHIP AVEC LA CREATEUR TAKESHI KANESHIRO
PRODUCTEUR KEIJI INAFUNE REALISATEUR JUN TAKEUCH GAGNANT DU BEST OF SHOW AWARD, SIGGRAPH COMPUTER ANIMATION FESTIVAL

PROCHAINEMENT SUR TOUS LES ECRANS PlayStation.2

CAPCOM WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

© CAPCOM CO., LTD 2001 © CAPCOM U.S.A. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD. ONIMUSHA is a registered trademark of CAPCOM CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Lorsque le développement d'Air Blade a commencé, l'équipe avait plusieurs idées pour l'identité graphique du jeu, tant pour les personnages que pour les décors. Au début, Criterion est parti de sujets plus « toons ». Mais, peu à peu, il s'est dirigé vers un style s'approchant plus de l'école des « comics » américains, le joueur sur PlayStation 2 appréciant de voir s'exprimer les performances de sa machine dans des jeux plus réalistes. D'ailleurs, certains graphismes ne sont pas sans rappeler la forte identité graphique de Gen 13, dessinée par Jim Lee. Cependant, et notamment pour l'animation des personnages, le travail s'est fait avec un grand souci du réalisme.

Les personnages principaux ont été modélisés en 3D, sous 3D Studio Max. Chacun d'eux est composé d'un petit peu plus de 5 000 polygones. Pour le scénario solo du jeu, c'est le garçon, Ethan, que le joueur aura le plaisir d'incarner. Il a fallu travailler sa personnalité, afin de donner encore plus de crédibilité à l'ensemble du background. Le but était de concevoir un jeune homme qui n'ait rien d'un héros, qui excelle en skate et qui possède un peu d'esprit de rébellion. Et tout cela devait en prime se ressentir dans les phases de jeu. Toujours dans le mode Solo, Kate, l'héroïne, ne fait que des apparitions dans les cinématiques. Dans la ligne scénaristique du jeu, elle fait figure de « matière grise » servant à guider la progression d'Ethan. Comme quoi, la femme est l'avenir de l'homme.

GEL EXTRÊME
AUX RÉSINES NATURELLES
24 H
DE TENUE
SANS EFFET
CARTON
TIMOTEI
Natural Style
GEL EXTRÊME
Une texture
incroyablement
fondante
et légère
pour créer et fixer,
sans résidus.
Aux extraits
d'Aloe Vera hydratant.
Une goutte de fraîcheur
pour modeler vos cheveux
sans les agresser.
CONSEILS PERSONNALISÉS
N°Azur 0 810 39 39 39
PRIX APPEL LOCAL
TIMOTEI

Vague de fraîcheur...

Photos : Patrick Sordoillet
Décor : Barny Sauner
Maquillage : Odile Subra

Irina et moi. Voilà mes vacances. Et vous, ça va ? Si jamais vous vous inquiétez, l'eau de la piscine est plutôt bonne. Irina aime les jeux vidéo. Et autres choses aussi, comme ces lunettes de soleil trouvées chez Colette... Elle est comme ça Irina. Cela dit, personne ne s'en plaindra. Mes vacances m'appellent, elles ont un accent russe... Dosvidania !

Ventilateur de poche
Avec ses différentes couleurs (jaune, rouge, vert, bleu, orange...), ce ventilateur de poche vous permettra de faire votre Jean-Pierre Foucault en laissant jouer le vent dans vos cheveux. Indispensable, si vous ne restez pas en France cet été ! Prix : 65 F

Nokia 6250 et Pentax Espio 95WR
Le Nokia 6250, présenté comme le mobile tout-terrain, a la particularité d'être très résistant. Poussière, pluie, boue, chocs et tout ce qui fera de vous l'aventurier de l'extrême ne lui fait pas peur. Mais son étanchéité a des limites : pas plus d'une minute dans au maximum 50 cm d'eau. Prix : 3 290 F

L'appareil photo Pentax est parfaitement adapter aux étés français. En effet, il est conçu pour supporter les intempéries. Avec ses fonctions tout ce qu'il y a de plus classique, cet espio95WR présente l'avantage de pouvoir être passé sous l'eau pour un bon nettoyage ! Prix : 2 000 F

Lunettes Oliver People's
Rien qu'avec le nom du designer tout est dit. Discrètes, passe-partout, elles ne laissent néanmoins pas indifférent et attirent l'œil. La grande classe, tout simplement ! Prix : 1 950 F

Minox
Mini, mignon, cet appareil photo Minox est dans l'air du temps. Plus discret, vous ne trouverez pas (sans le flash, il n'excède pas les 10 cm). Prix : 3 400 F

Remerciements
- DDP : Bikini triangle orange
- Colette, 213, rue Saint-Honoré, Paris 1er (lunettes, Minox, ventilateur)
- Mille mercis à Alexandra, Yann et Theva

GENRE : First Person Shooter **ÉDITEUR** : THQ **DÉVELOPPEUR** : Volition (États-Unis) **DISPONIBLE** en octobre 2001

Red Faction

par Grégory Szriftgiser

Enfin, nous avons reçu une version tout à fait jouable de Red Faction. Ce shooter aux possibilités de destruction massive semble bien parti pour s'imposer comme le Half-Life de la PS2… en attendant que ce classique débarque à son tour.

C'est un rêve que tout gamer amateur d'action poursuit depuis longtemps. Pouvoir se livrer à des fusillades qui feront voler en éclats les vitres, contourner une issue en faisant sauter un mur un peu léger, ou même carrément pouvoir creuser ses propres galeries dans un mur de roche meuble… Jouer avec les décors sur des ennemis insouciants, en leur faisant goûter à la chute de pierres provoquée, ou encore en détournant un flux de métal en fusion pour leur chauffer les orteils. C'est bel et bien ce que propose, entre autres, le Red Faction des développeurs de Volition. Leur Geo-Mod, moteur 3D capable de simuler l'influence des explosions sur les décors, en déformant leur aspect, nous a bien amusés !

Jean Mineur sur Mars

Mais ces possibilités, on vous en a déjà parlé, du moins dans l'absolu. Reste que cette version, quasiment finie, nous a permis de mettre tout ça en pratique au sein du scénario de Red Faction. Celui-ci vous place donc dans la peau de Parker, mineur de son état, qui s'est fait abuser comme tant d'autres par la propagande de la Ultor. La Ultor, mégacorporation, comme on le sait, de la littérature cyberpunk, exploite le domaine minier de Mars, d'une main de fer et sans le moindre respect pour sa main-d'œuvre, sous-payée, abusée et

En plus des véhicules, vous pourrez aussi utiliser les matériels ennemis plus légers, comme cette mitrailleuse.

À bord des véhicules

Tout a été pensé pour être le moins compliqué possible. Une simple pression sur le bouton action (Croix) et on se retrouve à bord du véhicule. Le déplacement est égal à celui qu'on fait à pied, même si l'inertie des diverses machines est, bien entendu, différente. Si elles sont armées, il suffit une fois de plus de presser les boutons de tir primaire et tir secondaire, pour utiliser ce que l'on souhaite.

La foreuse sera le premier véhicule disponible. Elle n'est pas armée, mais la lourdeur de ses chenilles et ses cônes de forage sont suffisants...

Le sous-marin dispose de torpilles semi-guidées. L'explosion d'un autre sous-marin est très réussie, bien contenue par la présence de l'eau.

Le fighter reste le plus sympa des premiers véhicules accessibles : gatling mortelle, missiles... et une tour de verre pour tester la première !

surtout incapable de faire face à la tyrannie de la corporation. Le jeu débute ainsi naturellement dans les mines, alors que la sirène annonçant la fin de la journée retentit. Vous commencez à remonter la galerie pour rejoindre les douches et enfin prendre un peu de repos bien mérité, lorsqu'un garde et un autre mineur s'accrochent verbalement. Le mineur, fatigué et nerveux, lance un bon vieux « ouais, ça va, lâche-moi un peu tu veux » au garde, qui n'apprécie pas... et c'est le début d'une longue épopée révolutionnaire pour Parker et ses futurs alliés. Alors que le garde sort sa vibro-matraque pour apprendre la politesse au mineur, c'est la panique. Vous intervenez, récupérez la matraque, puis la testez sur un autre garde qui s'approche à son tour... et hop !, ni une ni deux, vous voilà avec un flingue en main, tandis que la voix dans les haut-parleurs de la mine appelle à la maîtrise de la mutinerie naissante. Naturellement, vous voilà donc du même coup pris pour cible, et bientôt pour bouc émissaire. Poussé dans vos derniers retranchements, vous êtes obligé de vous défendre tant bien que mal, et en profitez pour libérer toute la hargne accumulée depuis votre arrivée sur la planète rouge. Ça va barder...

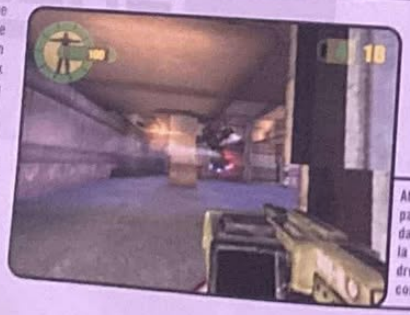
Le décor me plaît pas, je vais le changer

Dès le départ, alors que vous tentez d'échapper aux gardes tout en rejoignant l'extérieur de la mine, Red Faction met à votre disposition de quoi tester le Geo-Mod. Plusieurs galeries sont marquées à la bombe de peinture, et l'utilisation de charges à détonateur manuel permet de faire communiquer certaines galeries avec d'autres, pour surprendre les gardes, ou alors découvrir certaines salles aux ressources intéressantes. Avec un peu de chance, on peut même tester la gestion du souffle des explosions sur des gardes : faites exploser une charge à proximité d'eux et ils seront projetés en accord avec la direction du souffle... Intéressant ! Après une petite heure de déambulations et de fusillades discrètes (l'utilisation du silencieux pour le pistolet permet d'éviter l'arrivée de nouveaux adversaires), on passe à quelque chose de plus sérieux. Une foreuse. Miam ! Une simple pression sur le bouton Croix, et vous voilà à bord d'un engin blindé, dont l'avant est orné de deux gigantesques cônes destinés à creuser à même la roche de larges galeries. Bien entendu, on en profitera pour écraser un ou deux malheureux et tester plus avant le Geo-Mod. Tiens, là, je vais faire une grosse galerie pour voir. Hop, après une minute et demie de forage, l'appareil m'indique « maintenance du véhicule recommandée », et impossible de

Ce n'est pas nécessaire, mais il est recommandé de se débarrasser des caméras.

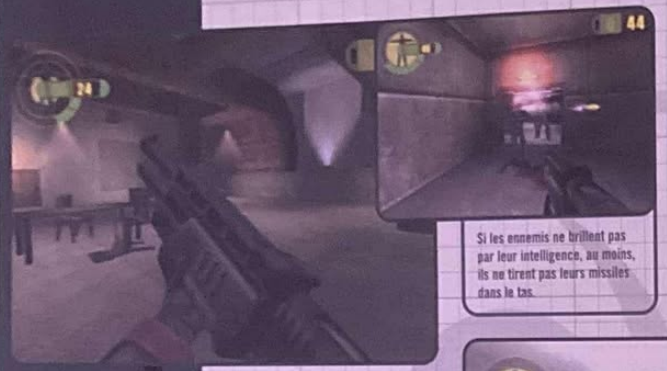
Sur la gauche du mur, admirez les taches de sang : elles tiennent compte de l'angle des impacts !

C'est ça aussi que Red Faction reprend avantageusement de Half-Life : des détails d'ambiance.



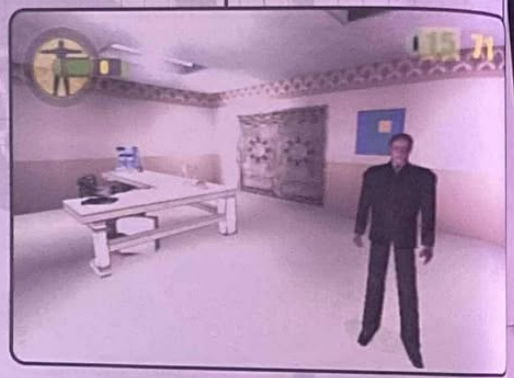
Attention, ennemis particulièrement dangereux sous la forme de ce droïde combattant...

STOP THINKING
XS
EAU DE TOILETTE
paco rabanne
* ARRÊTE DE RÉFLÉCHIR
EAU DE TOILETTE POUR HOMME
www.pacorabanne.com



Si les ennemis ne brillent pas par leur intelligence, au moins, ils ne tirent pas leurs missiles dans le tas.

Vous avez récupéré Gryphon ! Maintenant, il faut éviter qu'il ne se prenne une balle perdue et fiche le camp le plus vite possible...

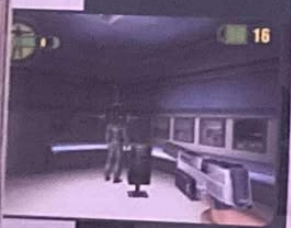


Grâce à son moteur 3D, Red Faction vous autorise à faire voler en éclats plein d'éléments du décor !

continuer... Normal, il fallait bien placer quelques garde-fous, pour éviter aux joueurs trop entreprenants de contourner complètement les chemins tracés par les concepteurs du jeu ! Mais en tout cas, en sortant de ma foreuse, je m'aperçois tout de même que j'ai bien creusé une galerie d'une douzaine de mètres de profondeur. Et quelque part, c'est jouissif ! Même si ça ne sert à rien, on se prend à imaginer bien des possibilités... Pour le reste du niveau, nous continuerons donc avec ce lance-missiles flambant neuf, que m'a aimablement laissé le garde de la Ultor qui colle encore un peu à la chenille gauche de ma foreuse.

Un peu de subtilité ?

Red Faction n'est pas qu'une affaire de décoration d'intérieur à coups de C4. Plusieurs heures de jeu plus tard, après avoir dû emprunter des canalisations, résoudre quelques puzzles pour pouvoir progresser sans trop m'exposer à des représailles plus sérieuses, me voilà enfin à même de pénétrer dans une base sous-marine de recherches de la corporation. Hop, je grimpe dans le sous-marin monoplace, et m'engage dans ce tunnel sous-marin, guidé par les voix de Eos (le leader du mouvement révolutionnaire des Factions Rouges), et Hendrix (un informaticien d'Ultor, visiblement tout aussi disposé que moi à leur en faire baver). Évidemment, la base est défendue par quelques patrouilles de sous-marins... je comprends mieux l'utilité des torpilles sur le mien. Sympa, la scène de fight sous l'eau ! La subtilité dans tout ça ? Ah, oui, j'oubliais... c'est dans la base qu'elle prend le relais. Parce que, cette fois, la sécurité est optimum. Et je dois récupérer le dénommé Gryphon, un politicien de la Ultor qui, correctement « questionné », pourrait bien nous révéler des informations capitales, comme l'origine de cette curieuse peste qui s'abat sur les travailleurs. Cette fois, c'est costard et discrétion forcée. Je n'ai plus qu'un flingue sur moi, et si je le sors maintenant, je peux dire bonjour à mon caveau familial. Un garde isolé, matant des caméras ? Mmm, personne autour, je tente... un petit coup de silencieux, et le voilà à terre, j'embarque le corps et le planque sous le bureau. Mon rythme cardiaque revient à la normale, alors que, visiblement, personne n'a remarqué quoi que ce soit. Je sors de la petite pièce et recommence à raser les murs : si je m'approche trop près d'un des gardes en faction, il me reconnaîtra. Normal, avec ma tronche partout sur les murs, avec en surtitre : « Wanted, dead or alive »...



Certains NPC vous seront utiles, si vous rengainez votre arme pour éviter de leur faire peur, comme ce toubib.

Travelling à la rentrée !

Je ne vous le cache pas, les 8 heures passées sur cette première version de Red Faction ont beau m'emplir d'un enthousiasme certain, j'ai deux réserves. L'une est l'Intelligence Artificielle des adversaires, et l'autre les possibilités à l'heure actuelle de m'assurer un week-end tranquille à la campagne, vu ce qui me reste à faire pour cet ultime numéro de Play2Mag avant les vacances. Les réponses à ces questions, du moins en ce qui concerne la première, ce sera pour le numéro de septembre ! En attendant, cette bêta de Red Faction nous aura bien amusés, et c'est avec impatience qu'on attend la version définitive pour un travelling complet !

L'argent, gardez-le pour là-bas.

La Carte 12-25, c'est toute l'année :

- *Jusqu'à -50%* sur tous vos voyages SNCF en France et -25%* garantis,*
- *-25%* sur la location de voitures AVIS (formules Week-end gare et Semaine gare), sans supplément jeune conducteur,*
- *-25%* sur le prix Jeune Eurostar vers Londres,*
- *-25%* sur plus de 700 vols à travers le monde avec United Airlines, Lufthansa, Air Canada et SAS.*

voyages-sncf.com

* Soumis à conditions. Hors tarifs jeune et/ou promotions selon les compagnies aériennes. Renseignez-vous dans les points de vente de chaque prestataire en France.

Eurostar AVIS UNITED AIRLINES AIR CANADA Lufthansa SAS SNCF

GENRE : Simulation de motoneige EDITEUR : Electronic Arts DÉVELOPPEUR : EA Sports Canada DISPONIBLE fin 2001

Sled Storm 2

par Xavier Brun

Cette année au salon de l'E3, Electronic Arts n'a présenté aucune nouveauté sportive. Il faudra donc se rabattre sur des suites qui, pour certaines, valent clairement le détour. Parmi elles, Sled Storm 2 et ses chaînes bien huilées reviennent pour de nouvelles sensations.

En attendant l'hiver

Le père François, grand adepte du premier volet de Sled Storm, faisant mine d'avoir trop de boulot, donne cette Projection privée à Jean. Mais notre petit Corse, mascotte de la rédac, débordé de travail, me refile à son tour ces 3 pages. En grand seigneur, j'accepte volontiers, même si les pages s'entassent sur mon bureau. Heureusement, j'ai le week-end entier pour m'en occuper. Manque de bol, vendredi soir, je dois me rendre illico presto aux 24 Heures du Mans pour couvrir la course et rencontrer les petits gars de Polyphony Digital. Tous mes plans tombent à l'eau et, au lieu d'écrire tranquillement chez moi ces quelques lignes, je dois faire du kart, survoler le circuit en hélicoptère, et me faire servir du champagne et des petits fours par des hôtesses jusqu'au dimanche soir, confortablement installé dans les loges à 5 mètres de la piste. C'est ce qu'on pourrait appeler un coup dur. Mais je m'en remettrai. Les 24 Heures terminées, de retour à Paris, je peux enfin commencer la tâche qui m'a été confiée, avec le bruit des voitures qui résonnent encore dans ma tête.

Souvenez-vous

Octobre 99, alors que les productions d'EA Sports se concentraient sur l'après Coupe du monde et ses volets de FIFA pas poignées, la structure canadienne créait la surprise avec un tout nouveau concept, les courses de motoneiges. Sled Storm était né ! Une tentative périlleuse tant les adeptes du genre se comptent sur les doigts de la main. Mais les qualités (graphiques, techniques... pour de la PSone) firent que cette innovation vidéoludique permette de découvrir de nouvelles sensations à tous les fans de glisse. EA Sports venait de porter un grand coup avant de réitérer cet exploit avec SSX sur PS2. C'est donc avec impatience que l'on attendait l'annonce d'un second volet

UN GRIND ET UN BACK-FLIP, OK !
ET EN 4EME VITESSE ?

STUNT GP

20 voitures radio-télécommandées personnalisables
24 circuits déjantés
26 bonus cachés
7 modes de jeu dont l'inédit mode freestyle

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
GROOVE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

TITUS TEAM17 PlayStation 2 agoride UNE SELECTION COMEDIE Virgin INTERACTIVE

Un titre efficace dans lequel fun, vitesse et grand spectacle joueront un rôle prépondérant

sur la 128 bits. Avril 2001, les premières images de Sled Storm 2 arrivaient au compte-gouttes. Aujourd'hui, toujours pas de version jouable mais de nombreuses photos qui augurent de bien bonnes choses. Ce n'est que lors du salon de l'E3 que nous avons pu nous essayer à ce deuxième épisode, l'espace de quelques instants, file d'attente oblige.

Du pareil au même ?

Évidemment, le principe de Sled Storm 2 ne diffère pas du premier. Les personnages vont devoir chevaucher ces engins du grand Nord pour des courses de folies. Dérapages plus ou moins contrôlés, pointes de vitesse, sauts et figures seront toujours au programme. Mais certains changements font leur apparition, à commencer par la qualité graphique. Les développeurs qui se mettent enfin à tirer la substantifique moelle de cette PS2, ô combien complexe, arrivent à des résultats plus que bluffants. À l'avenir, on ne devrait plus avoir droit à ces amas de polygones en guise de fumées, de pluies battantes ou de flocons de neige. Particules et nuages volumétriques de titres comme GT3, Metal Gear Solid 2… sont là pour le démontrer. Au vu de ces nouvelles images, Sled Storm 2 s'annonce donc plutôt bien avec un aliasing discret, une distance d'affichage excellente, le tout on l'espère, sans clipping. Mais pour l'instant tout n'est que supposition puisque le jeu est toujours en développement.

Les attitudes des pilotes semblent être proches de la réalité.

Sans une bonne vitesse, c'est la gamelle assurée. Ne cherchez pas à découper ce tronc d'arbre avec les chaînes !

Selon la complexité des parcours, les dénivelés seront dignes des pistes noires les plus terribles.

C'est mon choix

Si l'on croit les dires de l'éditeur, ce sont 12 parcours remarquablement détaillés avec des maps immenses dans lesquels il sera possible de se frayer un chemin, qui nous attendent. À l'instar de SSX, les tracés ne sont pas linéaires et permettent d'emprunter des chemins différents. En partant au coude à coude avec les autres concurrents, l'exploration de chaque niveau s'avérera nécessaire pour monter sur la plus haute marche du podium. Le hors-piste sera donc une des clés de la réussite puisque de nombreux raccourcis ont été imaginés. Au total, il faudra affronter 5 autres personnages au caractère et style de conduite différent. Et du caractère, ils en ont puisque les coups vont pleuvoir de part et d'autre, dans le but de déséquilibrer les participants afin de grappiller une ou deux places. Mais les coups de poing ne sont pas les seuls mouvements possibles dans Sled Storm 2.

Comme au cinéma

Lorsque l'on examine cette décomposition d'images, on ne peut que faire confiance aux développeurs qui pourraient bien, en plus des différents angles de caméra disponibles dans le jeu, apporter une touche particulière propre au septième art. Travellings, prises de vue en plongée et contre-plongée pourraient être de la partie. Si l'Arcade semble très présente dans Sled Storm 2, il n'en sera pas moins réaliste pour autant.

adidas

IL VA Y AVOIR DU SPORT
DANS LA SALLE DE BAINS !

adidas gels douche et déodorants

En jouant sur les ressorts des suspensions, les bosses pourront être franchies plus aisément.

Encore quelques tricks et la jauge du « storm boost » sera pleine. Attention les yeux !

La conduite de Sled Storm 2 devrait être un savant mélange d'arcade et de simulation pour toucher le grand public

Plus de 30 figures plus ou moins réalistes pourront être exécutées. Pour chacune de ces figures, des points de récompenses seront accordés en fonction de leur difficulté. Plus la prise de risque sera élevée, plus les gains seront importants. Vos crédits en poche, un garage devrait permettre de tuner votre scooter des montagnes avec de nouveaux freins, de nouveaux phares.... et même d'acheter une motoneige surpuissante.

James Bond-like

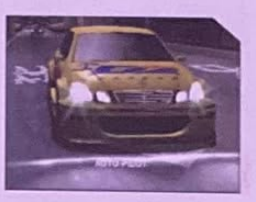
Pour gagner encore plus de points et donc d'argent, les interactions avec les éléments du décor devront être légion. On s'en doutait, chalets, hôtels, terrasses, toits croulants sous la neige sont en grand nombre dans les environnements de Sled Storm 2. Avec une vitesse adéquate, il sera possible de pénétrer à l'intérieur d'un chalet en explosant la baie vitrée, de retomber sur le parquet en le ruinant avec les chaînes de la machine, de sauter d'un toit pour atterrir sur une terrasse en éclatant les chaises longues qui s'y trouvent... Comme dans Stuntman (chez Infogrames), le spectaculaire devrait jouer un rôle prépondérant dans ce titre, prévu pour la fin de l'année, d'autant qu'un super turbo (Storm boost) sera disponible. Plus on cassera d'éléments, plus la jauge de boost se remplira pour atteindre par la suite une vitesse de fou. Ce turbo devrait également servir pour d'autres applications, comme devenir invulnérable ou sortir des figures extrêmement dangereuses. Contrairement au premier épisode jugé trop réaliste par certains, Sled Storm 2 devrait allier davantage l'Arcade et la simulation. La jouabilité devrait être plus « grand public », mais cela ne fait aucun doute que le fun sera encore au rendez-vous.

Reste à savoir si le gameplay suivra puisque quelques faiblesses sont visibles dans les vidéos, notamment en ce qui concerne l'animation. Pour l'instant, on se contentera de ces photos dans lesquelles les nuages de poudreuse s'envolent au passage des motoneiges et des conditions météorologiques changeantes. Mais connaissant le talent de l'équipe d'EA Canada, interrogations et inquiétudes devraient se dissiper rapidement et laisser la place à de furieux modes de jeu sur des musiques effrénées. Vivement la première version jouable pour vérifier tout cela.

Des sauts de folie qu'il sera appréciable de revoir avec les ralentis.

TOKYO XTREME RACER > YOUR CAR, YOUR RUN, YOUR PRIDE*

*TA VOITURE, TA COURSE, TON HONNEUR



Brisez les interdits... Pénétrez dans l'univers underground des courses de rues ! Lancez-vous sur les autoroutes de Tokyo à plus de 320 km/h et défiez 400 autres pilotes, chacun avec son propre style de conduite. Pour devenir un Dieu de la route, customisez votre voiture avec plus de 200 pièces, de nouveaux logos et peintures. Pas de règles, pas de gardes-fous, une seule chose compte : être le plus rapide !

PlayStation.2 Genki CRAVE Ubi Soft

"PlayStation" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Tokyo Xtreme Racer™ © 2001 Genki Co., Ltd. All rights reserved. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. under license from Genki Co., Ltd. Tokyo Xtreme Racer, Crave Entertainment and the Crave Entertainment Logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. under license from Crave Entertainment, Inc. / PKDB

DÉVELOPPEUR [illegible] (États-Unis) DISPONIBLE à Noël 2001

par Mathilde Remy

Deus Ex

Le meilleur du PC sur PS2

Deus Ex a été sacré meilleur jeu de l'année 2000 sur PC. Son portage sur PlayStation 2 est donc un événement qu'il faut fêter dignement... et suivre attentivement. Nous commencerons donc ce mois-ci par une petite projection privée, avant de poursuivre par d'autres sujets dans les prochains numéros...

Contrairement à ce que la vue subjective pourrait suggérer, Deus Ex n'est pas un Quake-like de plus, créé sur PC par une équipe illustrissime, puis porté sur console par un studio de seconde zone. Bien au contraire. Côté gameplay, c'est un jeu qui a su exploiter le potentiel d'immersion de la vue subjective en nous offrant un univers suffisamment riche pour que tous les joueurs puissent y trouver leur compte : de celui qui aime foncer dans le tas avec une arme puissante dans les mains à celui qui préfère la ruse aux affrontements directs. Et au final, contrairement à un sport tel que Quake (dont les valeurs dominantes sont essentiellement la rapidité, la précision, le sang-froid et l'endurance), ce que Deus Ex nous propose est une véritable aventure dont nous sommes le héros. En effet, comme toutes les situations peuvent se résoudre de nombreuses manières différentes, il n'est pas question de réussir du mieux possible les épreuves qui nous y sont proposées, mais de choisir la façon dont on a envie de vivre l'aventure. Et je ne parle pas d'un vulgaire choix du genre « je les attaque en contournant le bâtiment par la droite ou par la gauche ? » ni même « je fonce sur lui avec le fusil d'assaut ou je le snipe de loin ? », Deus Ex est beaucoup plus riche et subtil : pour éliminer un groupe

CMD-J5

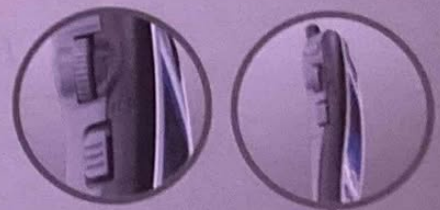
C'est si facile de dire ce qu'on a sur le cœur.

Jog Dial

Et si vous n'osez pas le dire avec des mots, dites-le avec des images ou des sons grâce au nouveau téléphone mobile CMD-J5** de Sony.

Communiquer n'a jamais été aussi simple. Avec le WAP***, vous accédez à Internet et à votre courrier électronique. De plus, les fonctions du CMD-J5 de Sony comme le mode "mains libres" et le Jog Dial vous offrent un confort d'utilisation optimal. Tout ça dans un téléphone ultra-léger de 85 g.

Alors, n'attendez-plus !... Il est temps de passer à un Sony...



go create

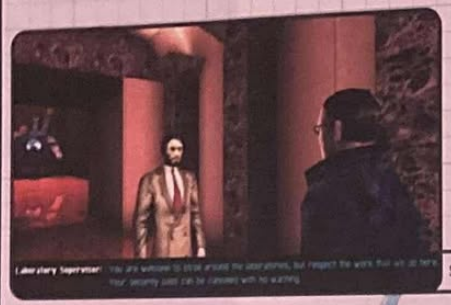
SONY

www.sony.fr/J5

**Fonction SMS avec images et sons associés entre CMD-J5 uniquement. ***Protocole d'accès à l'Internet mobile. Sony est une marque déposée de Sony Corporation, Japon.

L'histoire

Deus Ex se démarque par rapport aux thèmes fantaisistes ou réalistes habituellement développés dans les jeux consoles : il nous balance 50 ans dans le futur, dans un monde pré-apocalyptique où règnent allègrement racisme, insécurité, tensions sociales et hautes technologies. En tant qu'agent anti-terroriste au service de l'UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition), vous devrez déjouer les plans maléfiques d'un tas d'individus peu recommandables, traîner dans des quartiers louches à des heures indues, communiquer avec votre hiérarchie et vos informateurs, pister, traquer, espionner, recouper les faits, résoudre des énigmes, vous débarrasser de témoins gênants, récupérer de la thune par tous les moyens possibles... Même si le jeu se déroule sans coupures explicites, du début aux 3 fins possibles, le scénario s'articulera quand même sur une base de missions et de sous-missions à accomplir, lesquelles vous mèneront de New York à Paris, en passant par Hong-Kong et l'Area 51. Au cours de votre périple, vous découvrirez petit à petit l'existence d'une vaste conspiration visant à asservir le monde, et vous apprendrez à constamment tout remettre en question : les apparences, les faits et la confiance que vous placez en vos divers interlocuteurs.



Séquence dialogue avec un PNJ important.

d'adversaires, vous pourrez, par exemple, trafiquer leur système de sécurité de façon à ce que leurs tourelles de défense se retournent contre eux, ou les attirer dans un coin bourré d'explosifs préparés à leur intention, ou les éviter en trouvant une échelle menant sur les toits ou... Pour entrer dans une pièce fermée à clé, vous pourrez chercher la clé ou crocheter la serrure ou poser un pain de plastic ou chercher une fenêtre ou... Vous voyez le genre ? Et bien il ne vous reste plus qu'à multiplier ça par mille pour avoir une petite idée de la richesse de Deus Ex.

Dilemmes cornéliens

Évidemment, il n'y aura pas que les armes, portes, systèmes de surveillance, terminaux informatiques, bidons, vitres, cadavres, etc., avec lesquels vous pourrez interagir : vous rencontrerez aussi de nombreux Personnages Non Joueurs (PNJ), que vous pourrez essayer de tuer, mais avec lesquels il vaudra mieux, dans la majorité des cas, jouer la carte du dialogue. En effet, dans le cas contraire, non seulement vous vous priveriez des précieux renseignements qu'ils auraient pu vous donner, mais vous vous exposeriez à des représailles ultérieures de la part de leurs amis/coéquipiers/partisans... Et oui, Deus Ex est un univers vivant dans lequel les PNJ communiquent entre eux. Aucun de vos choix ne sera neutre ; ils « marqueront » votre personnage. D'ailleurs, il n'y a pas que votre attitude vis-à-vis des PNJ qui déterminera le type d'expérience que vous vivrez : à chaque fois que vous franchirez une étape déterminante du jeu, vous hériterez d'un certain nombre de points que vous pourrez dépenser, comme dans un jeu de rôle, pour améliorer une de vos compétences (12 compétences en tout : militaire, médicale, informatique, électronique, etc.). Évidemment, il vous sera impossible de devenir balèze en tout, alors vous devrez choisir. Et puis il y a aura les « augmentations », ces miracles de la nanotechnologie qui vous permettront d'améliorer ponctuellement (grâce à des capsules d'énergie) vos capacités physiques : voir plus loin, sauter plus haut, courir plus vite, etc. Mais là encore, vous ne pourrez pas tout avoir ; il vous faudra choisir. Un peu comme dans la vraie vie, quoi. Sauf que dans Deus Ex, non seulement vous sauverez le monde mais vous pourrez aussi recommencer votre partie autant de fois que nécessaire, grâce à un système de sauvegardes complètement libre.

Jouer, c'est créer sa propre expérience

Comment un tel miracle est-il possible ? Question de philosophie et d'expérience. Contrairement aux créateurs de Quake, qui se concentrent sur la prouesse technique et privilégient le rapport du jeu à son support matériel, ceux de Deus Ex s'intéressent à la profondeur de jeu, c'est-à-dire aux relations entre le jeu et le joueur (c'est la version numérique de l'éternelle opposition

Pour utiliser vos augmentations (icone en haut à droite de l'écran), il vous faudra faire la chasse aux capsules d'énergie.

À gauche, l'inventaire de vos armes. À droite, l'état d'avancement de vos compétences.

Schweppes
Agrum'... Schweppes, mais tout doux !
Schweppes
Schweppes
SINCE 1783
Schweppes
Agrum'
NOUVEAU dans votre BAR
Schweppes Agrum', un cocktail savoureux
aux extraits naturels d'orange et arômes naturels de pamplemousse, citron vert et mandarine.
SCHWEPPES FRANCE RCS Nanterre B796 680 346 TRAME WAY Fr 010525

Bill Money est le producteur et le co-concepteur (avec Warren Spector) de la version PS2 de Deus Ex.

Entretien avec Warren Spector, créateur de Deus Ex

Propos recueillis par Mathilde Remy

Warren Spector est un monsieur très connu et très respecté dans le monde PC. Il faut dire qu'il est à la fois brillant et extrêmement cultivé – combinaison assez rare pour être notée – et qu'il est entouré d'une étonnante concentration d'intelligence et de créativité. C'est ce qu'on appelle le talent.

Play2Mag : Pourquoi avoir voulu porter Deus Ex sur console ?

Après avoir traversé toutes les épreuves de son développement, nous avons été tellement bien accueillis par les joueurs sur PC que ça nous a forcément donné envie d'élargir notre audience. Nous nous sommes donc demandé ce qui, parmi tout ce que Deus Ex apporte de nouveau en termes de gameplay, était incompatible avec le monde des consoles. Et nous en avons conclu qu'il n'y a rien de spécifiquement PC dans le fait de proposer plusieurs chemins possibles pour traverser chaque niveau, ou plusieurs façons de résoudre chaque situation, ou plusieurs manières de développer les capacités de son personnage, de telle sorte que chaque joueur puisse faire le jeu à sa manière, en vivant l'expérience qui lui plaît. C'est un concept de gameplay qui est solide en tant que tel, indépendamment de toute considération de plate-forme.

Mais la vue subjective n'est-elle pas traditionnellement réservée au PC ?

C'est une chose que bon nombre de personnes – y compris certaines qui signent les chèques par ici – semblent croire. Je ne compte plus les fois où j'ai entendu : « il faut que tu passes à la troisième personne ; il faut que tu simplifies ton scénario ; il faut le rendre plus linéaire ; il faut davantage privilégier l'action... » Mais je ne suis pas d'accord avec tout ça : ce n'est pas parce qu'il n'y a eu que très peu de bons jeux en vue subjective sur console que cela rend la chose impossible. Ceux qui y sont arrivés, comme GoldenEye, ont fait un carton auprès des joueurs.

Alors comment expliquez-vous qu'il y ait eu si peu de bons jeux de ce type sur console ?

Les portages de jeux PC n'ont pas été très bien faits, et les développements originaux sur console ont souvent été réalisés par des gens qui ne comprenaient pas bien les limitations liées à cette forme. Ça fait très longtemps que je fais des jeux en vue subjective. Les gens avec qui je travaille connaissent eux aussi très bien ce genre ; je ne vois pas ce qui nous empêcherait de faire de Deus Ex un bon jeu console.

Pourquoi est-ce que Looking Glass n'a jamais porté un jeu sur console ?

Je pense que ça a été une question d'opportunité, plus que de désir. Au tout début de Thief, on a beaucoup parlé de cette éventualité. D'ailleurs, si vous regardez l'interface de ce jeu, sur la version PC, vous remarquerez qu'il n'y aurait quasiment rien à faire, pour la porter sur console : juste des touches à changer en boutons, car tout avait été réfléchi dès le début. Ces gars-là pensaient – et je suis entièrement d'accord avec eux – qu'un bon gameplay est un bon gameplay. En finalement, la seule chose qui change vraiment entre un PC et une console, c'est l'interface.

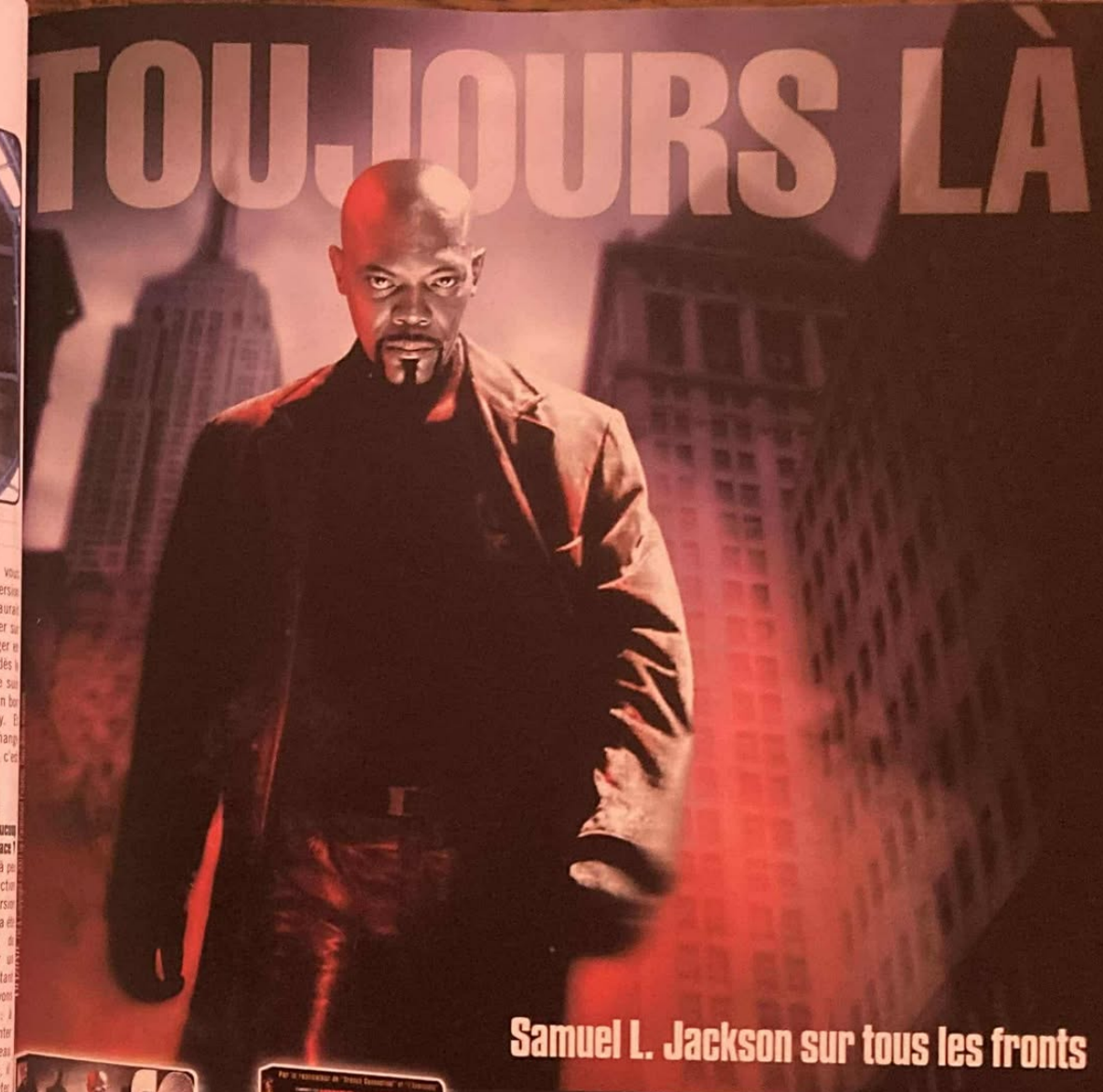
Et quand on n'a pas réfléchi à cette question depuis le début, comme dans Deus Ex, est-ce que ça représente beaucoup de travail, de créer une nouvelle interface ?

Oh mon dieu, oui ! Nous avons passé à peu près autant de temps en pré-production pour la version console que pour la version originale. Et si une partie de ce temps a été occupée par des considérations de gameplay (on a essayé de corriger un maximum de défauts de la version PC, tant qu'à faire), la grande majorité, nous l'avons passée à travailler sur l'interface : à l'imaginer dans notre tête, à l'implémenter pour la tester et à la corriger à nouveau dans notre tête. C'est que, voyez-vous, il était hors de question de se contenter de remapper les commandes ; ce que beaucoup de développeurs se bornent à faire. Nous avons recommencé à zéro, comme s'il s'agissait d'un nouveau projet.

Pourquoi avoir choisi la PlayStation 2 ?

Quand nous avons commencé le portage, la Xbox et la GameCube n'étaient encore que des projets, alors que les outils de développement de la PlayStation 2 étaient déjà disponibles. Et puis Deus Ex utilise la technologie 3D d'Unreal, et les gars d'Epic avaient déjà fait le portage de leur moteur pour la PlayStation 2. Et puis Sony était très intéressé par notre jeu. Ça a été une conjonction d'un peu tous ces facteurs.

TOUJOURS LÀ



Samuel L. Jackson sur tous les fronts

SHAFT L'enquête la plus explosive de la carrière de l'Inspecteur Shaft depuis la célèbre série des années 70 : de l'action à revendre, des acteurs surdoués, un humour dévastateur et une B.O. de choc. ***Film interdit aux moins de 12 ans.***

Bonus exclusifs! Interviews des comédiens et de l'équipe de tournage • Making of du film • Clips vidéo d'Isaac Hayes "Shaft" et R. Kelly "Bad Man" • Bande-annonce cinéma

L'ENFER DU DEVOIR par William Friedkin, le réalisateur de French Connection et L'Exorciste : un film dérangeant sur un thème très fort (les règles de l'engagement militaire).

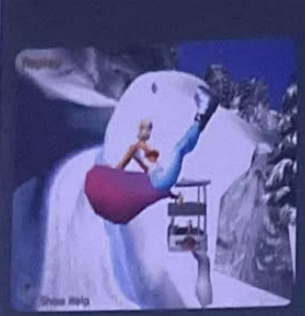
Plus de 2h30 de bonus, avec les commentaires du réalisateur sur l'intégralité du film

fun radio

En vente en VHS et DVD à partir du 5 juillet

DVD

ÉDITEUR : EA Sports DÉVELOPPEUR : EA Canada SITE INTERNET : www.ea.com **DISPONIBLE** en hiver 2001



SSX Tricky

SSX comme il aurait dû êtr

par Jean Santoni

SSX, sans doute le titre le plus populaire de la PS2… Autant dire que sa suite est attendue comme le loup blanc par tous les joueurs de la planète. Impossible de ne pas vous dévoiler les premières infos disponibles sur ce titre.

Si un titre a grandement contribué au succès du lancement de la PlayStation 2, c'est incontestablement SSX. Le jeu de snowboard d'EA Canada a en effet su séduire les joueurs grâce à son dynamisme, sa réalisation et l'efficacité de son gameplay. Le studio canadien a tout simplement établi de nouveaux standards de qualité en matière de glisse virtuelle. Dorénavant, les équipes qui voudront se lancer dans le développement de ce type de production seront condamnées à faire au moins aussi bien (hein m'sieur Activision). Ben, ouais, la vie, c'est dur, c'est cruel, ça fait mal, tu vois.

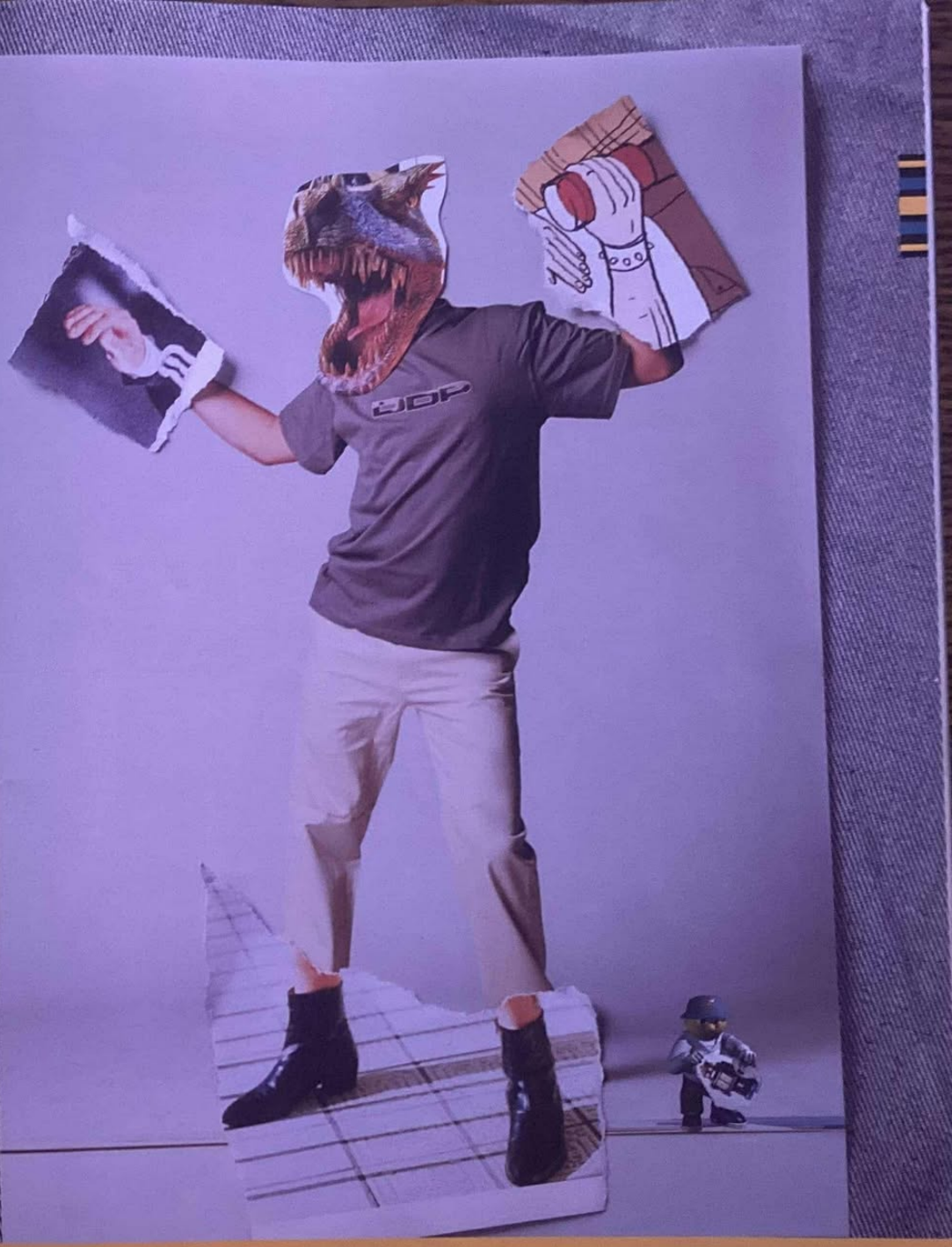
La minute Corse

En attendant d'éventuels concurrents, nous allons vous parler de SSX Tricky. Eh oui, déjà… Le problème avec Electronic Arts, c'est que lorsqu'un de leur jeu cartonne au sommet des charts, paf, 6 mois après on est à peu près sûr de voir débouler un nouveau volet. Perso, ce genre de pratique me fait un peu flipper quant aux ambitions artistiques des développeurs ; souvenez-vous de FIFA et de NBA Live, ça vous revient ? Difficile d'oublier n'est-ce pas ?

Il ne faudrait pas que tous les hits du gla américain souffrent du syndrome d la réactualisation facile. Parfois c'est se demander si EA sait tirer d enseignements de ses erreurs passée Enfin, erreur, erreur, c'est vite dit, puisq tout le monde ou presque achète. C'e plutôt une question d'image vis-à-vis nous, les « journaleux », et à chaque fois public suit. Il râle un peu pour finalemen se précipiter en masse sur les gondole des magasins spécialisés et achete Va comprendre Charles. Aïe, aïe, aïe, je n'a même pas commencé à vous parler de SS Tricky que je m'égare déjà dans d profondes pensées « néochéguevariennes » c'est vraiment plus fort que moi, désol je sais, j'ai été une vilaine fifille, je méri une grosse fessée, promis, je n recommencerai plus.

SSX version +

Enfin tout ça pour dire que, quelque part, on est un peu inquiet, car SSX Tricky ne peut pas véritablement être considéré comme une vraie suite. Petite anecdote comme ça au passage, il y a de cela plusieurs mois, de sources officieuses, on parlait sur le Net d'une édition spéciale de SSX tenant sur un



ddp

www.ddp.fr

Petite précision

Attention, ne faites pas d'amalgame entre EA Big et EA Canada. En effet, beaucoup de gens pensent que EA Big est le nom du studio responsable du développement de SSX. Faux, il s'agit en fait du nom de la nouvelle gamme de jeux « Extreme » inaugurée par le premier SSX. SSX, NBA Street et SSX Tricky ont été développés par Electronic Arts Canada. Pour la petite histoire, sachez que cette équipe a donné naissance jusqu'à présent à une bonne vingtaine de titres sur PC, N64, PSone et PlayStation 2. Autre détail important, pour ces prochaines productions, le studio canadien n'a pas de contrat d'exclusivité avec Sony. Il prépare également des jeux sur Xbox (Microsoft) et GameCube (Nintendo). Leur prochain titre PS2 sera Sled Storm 2. Pour finir en beauté, sachez que SSX Tricky tiendra sur un DVD. Vous voilà blindés en infos, les gars.

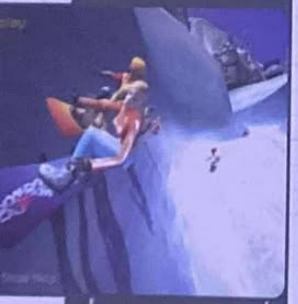
DVD. Cette dernière devait comporter un certain nombre de bonus, etc. Et là tout à coup, paf !, cette édition collector se métamorphose en nouveau volet. Okay, on va encore me dire que je vois le démon marketing partout ! Bon, revenons à nos moutons aphteux. Tout d'abord, il faut savoir que SSX Tricky ne proposera que deux nouvelles pistes : Garibaldi (Canada) qui devrait permettre « d'envoyer du gros », et Valdez une course dédiée à l'extrême avec un grand « E », qui, elle, se déroulera en Alaska. Là, on nous promet des sauts de corniches vertigineux, des précipices de folie et tout et tout. Pour le reste, on retrouvera tous les tracés du premier volet. EA Canada a toutefois redesigné ces derniers en ajoutant notamment de nouveaux raccourcis, afin d'augmenter la sensation de liberté et de renforcer l'aspect hors-piste. Les développeurs ont également revu certains dénivelés en les accentuant fortement, histoire que les sauts soient encore plus impressionnants et que le joueur ait l'impression d'être littéralement aspiré par l'effet d'accélération. Tiens, en parlant d'accélération, le principal défaut de SSX a été gommé. Exit ces foutus ralentissements qui parasitaient le plaisir de jeu. Désormais, on aura droit à du 60 images par seconde en toutes circonstances... même sur la version PAL. En voilà une bonne nouvelle.

Un nouveau personnage au look plus que discutable.

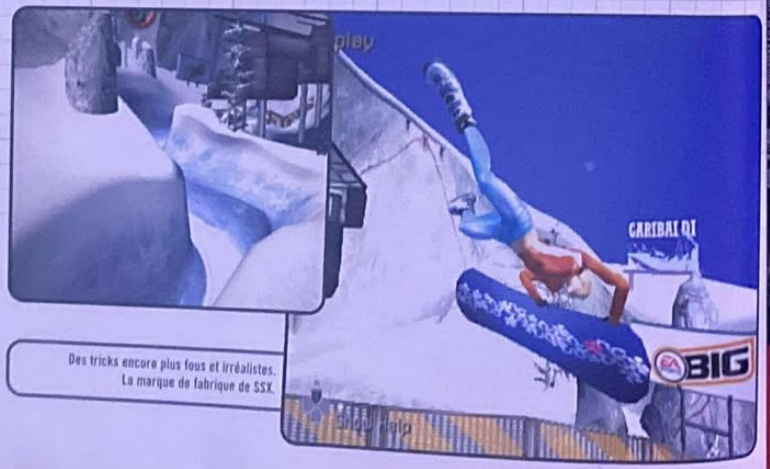
Le mode Ralenti permettra de revoir son run sous des angles multiples. Un bon moyen de repérer les nombreux raccourcis.

Tricky ? Tricky !

En ce qui concerne la gameplay, pas de gros changements à signaler. Dans ses grandes lignes, SSX Tricky reste fidèle à SSX. Il s'agira toujours de disputer des courses de Boarder-cross en affrontant des adversaires tous plus coriaces les uns que les autres. Cependant, ces messieurs d'EA Canada, qui ont décidément de la suite dans les idées, ont donné une place encore plus importante à la réalisation des tricks. Tout d'abord, les figures devraient être plus faciles à réaliser le jeu sera également moins radin en boost. Et là, je pousse un grand « mouais » dubitatif, parce que nous on ne peut pas s'empêcher d'associer le mot « facile » à « grand public ». Très objectivement, le système de tricks de SSX flirtait avec la perfection. Ça donnait justement un petit côté technique au gameplay. Prions pour que les modifications apportées ne dénaturent pas trop cet aspect très apprécié des joueurs des vrais, des velus. Où se situe le challenge si on arrive tout de suite à sortir les trucs les plus compliqués sans faire le moindre effort ? En voilà une grande question métaphysique. Hum, sinon, côté figures, des tricks complètement inédits ont bien évidemment fait leur apparition. Les riders auront la possibilité cette fois de



Les développeurs ont également amélioré les modèles de glisse.



Des tricks encore plus fous et irréalistes. La marque de fabrique de SSX.

Si vous voulez jouer avec moi, je suis dans SCARY MOVIE

BONUS VHS
- 6 Scènes coupées
- Bande annonce de Scary Movie 2

Le film qui fait
Le film qui ne respecte rien
SCARY MOVIE

DOUBLE MENU
- Menu collector 3D en 5.1
- Menu à 2 balles bruité à la bouche

SONS
- Son 5.1 DOLBY DIGITAL et dts

BONUS
- 7 scènes coupées
- Les dessous du tournage
- Jeux interactifs de salon
- Photos de Carmen Electra
- Les conseils de Clara Morgane
- Bande annonce de Scary Movie 2
- Bonus DVD-Rom
- Bonus caché très sexy

Et plein d'autres surprises ...
... Suivez l'ours en peluche

STUDIO CANAL

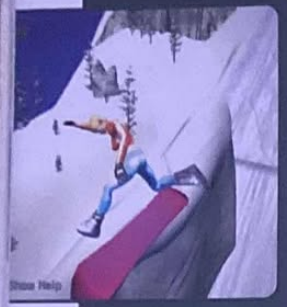
interdit au moins de 12 ans

mcm
www.mcm.net

allocine.com

En vente en vidéo et DVD VIDEO

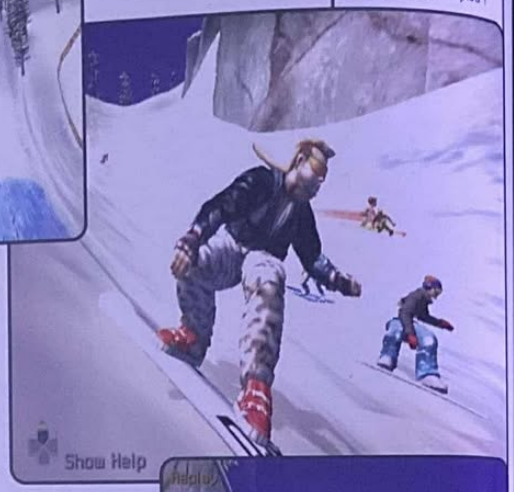
NRJ
HIT MUSIC only !*



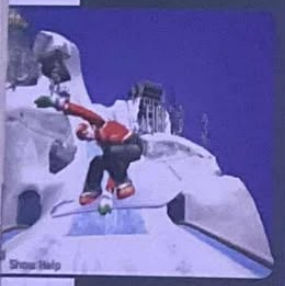
Un lifting de forme pour ce SSX « 1.5 » pas foncièrement novateur.

Y a pas à dire, ça envoie grave !

Une animation en 60 images par seconde sans aucun ralentissement. Le pied !



Certains nouveaux tricks viennent du monde du skate, mais aussi du BMX.



réaliser des figures très proches du skate, comme détacher la board de leur pied, la faire « flipper », exécuter des one-foot-grabs, des Two-hands-grabs, faire le poirier. Délire assuré. Et des batailles de boules de neige ? Non ? Pas de batailles de boules de neige ? C'est vrai quoi, ça aurait été tripant de pouvoir se baisser pour laisser traîner la main dans la peuf et ramasser un peu de neige. Tant pis pour nous.

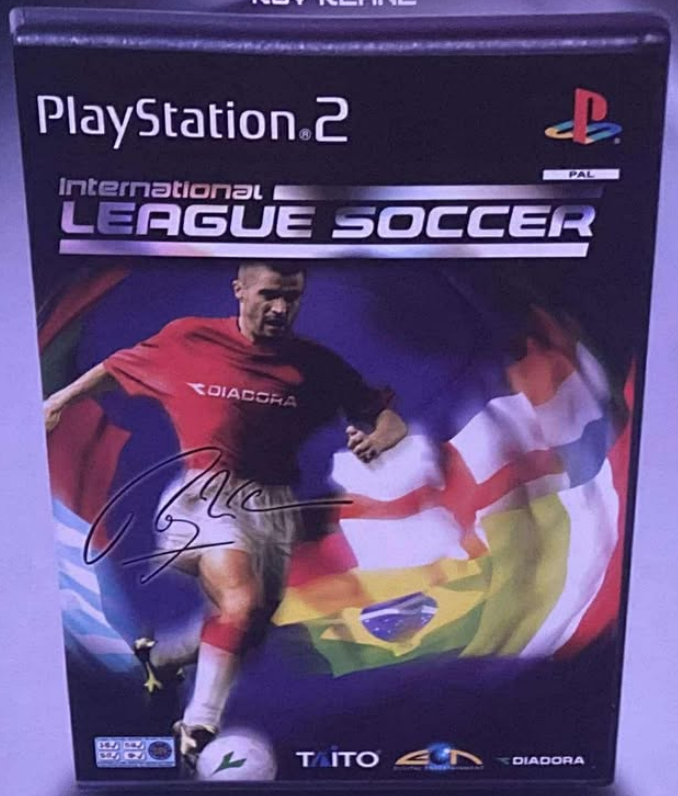
Mais encore

On note également quelques petits changements en ce qui concerne les personnages dont le nombre s'élève maintenant à douze. Six d'entre eux sont de nouvelles recrues. Eddie Wachowski par exemple a un style 100 % skate-board, d'autres au contraire s'inspirent des figures de supercross ou carrément du BMX. Au chapitre des petites déceptions, Jurgen et Hiro ne font plus partie de la tribu. Dommage, ces perso étaient plutôt charismatiques, beaucoup plus en tout cas que les deux pétasses Kaori et Élise (ndlr : ce n'est pas comme ça que les lectrices vont se précipiter sur toi, Jean…). Mais non, je n'ai rien contre les femmes. Plus anecdotique, certains riders arboreront des coupes de cheveux complètement farfelues (style blackexploitation) et pourront revêtir des sapes encore plus stylées. Les visages enfin bénéficieront d'animations faciales ultra-crédibles. Pour donner encore plus de vie à son jeu, EA Canada envisage d'autre part d'intégrer des cut-scenes en début et en fin de course, afin d'immerger plus profondément le joueur dans son trip. Les concurrents devraient également pouvoir s'insulter pendant la descente. Le studio a fait appel à de vrais acteurs made in Hollywood pour les doublages ; pour le moment, aucun nom n'a été dévoilé. À tout cela s'ajoutent de nouvelles routines d'Intelligence Artificielle. Chaque rider aura un rival attitré, un peu comme dans les jeux de baston. Certains seront particulièrement agressifs et iront jusqu'à vous attendre à un endroit de la piste si vous leur faites une crasse, d'autres au contraire préféreront se focaliser sur leur descente plutôt que sur la distribution de gnons. Maintenant, toutes ces modifications auront-elles véritablement un intérêt pour ceux qui possèdent déjà SSX ? Pour l'instant, difficile de se prononcer. Le staff canadien en tout cas est sûr de son coup !

Mix Party…

Hep, hep, hep, revenez, ce n'est pas encore terminé ! On va parler zik maintenant. A priori, tous les morceaux de SSX devraient être conservés. Il faudra sûrement s'attendre à des remix ; en ce moment ce genre de pratique est plutôt hype. La play-list s'enrichira toutefois de quelques nouveautés… Mon petit doigt décidément très bavard ces derniers temps me dit que Mix Master Mike (des Beasties Boys), Aphrodite, The Plump DJ's ainsi que d'autres invités surprises, participeront à la B.O. du jeu. Toutes les musiques seront bien évidemment dynamiques et changeront comme dans le premier volet, en fonction de vos actions pendant la course. Le son, quant à lui, sera compatible Dolby Digital 5.1. En clair, ceux qui ont la chance et les moyens de disposer d'une installation home cinéma de bourgeois à 25 000 balles vont pouvoir faire claquer les watts (hein, monsieur Tarrain). Bon, ce coup-ci, il n'y a plus rien à ajouter, vous savez absolument tout sur cette version améliorée. Il ne reste plus qu'à patienter bien gentiment. Le lancement de SSX Tricky est prévu pour cet hiver, et avec un peu de chance on aura p't'et droit à une version bêta cet automne.

"International League Soccer – un championnat à part entière"
ROY KEANE



RESULTAT

www.internationalleaguesoccer.com

TAITO @ME NETWORK PEPSI Chart DIADORA EON PS2

Pepsi Chart and the Pepsi Globe Design are trademarks of PepsiCo Inc. All trademarks and logos are protected. Licensed from TAITO CORP. © 2001 EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. "Diadora ®" - All Rights Reserved. "PS2" and PlayStation are registered trademarks and "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

par Karine Nitkiewicz

MXrider Du motocross sur PS2

C'est à Biarritz qu'Infogrames nous a présenté son futur jeu dédié au motocross, qui approche les 70 % de développement, avec en sus une démonstration live de freestyle par 2 champions de la discipline, et quelques tours de piste sur 50cc pour les plus téméraires.

GENRE : Courses de motos
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Paradigm Entertainment (Etats-Unis)
SITE INTERNET : www.mxrider.com (en anglais)
DISPONIBLE en octobre 2001

Quelle bonne idée de nous convier sur la côte basque pour nous faire rencontrer Chris Johnson de Paradigm Entertainment, boîte spécialisée dans les simulations de vols et qui s'est précédemment intéressé au monde des consoles avec F1 World Grand Prix. Prêt à tout pour défendre son bébé, Mister Johnson s'est même fendu d'une ou deux cascades sur une moto miniature, dont la plus célèbre se nomme the cornichon stunt. Plus sérieusement, et concernant le jeu, on retiendra que MXrider possède la licence officielle FIM (Fédération Internationale de Motocyclisme) qui lui octroie 17 pistes qui s'étalent sur 14 pays, dont 6 circuits de supercross établis par des champions de la discipline. Leur collaboration à la réalisation du jeu ne s'arrête pas là, puisque les pilotes ont participé aux séances périlleuses de motion capture, pour recréer, dans un minuscule endroit clos, les figures qu'ils exécutent généralement à 10 mètres du sol. On peut noter également que les engins sont classés en 3 catégories : 125, 250 et 500 cc ; comprenant les équipes officielles, avec notamment Suzuki, KTM, Husqvarna et Yamaha.

Du côté des sensations

Seuls 2 circuits nous étaient proposés en mode Motocross, le Supercross et le Fresstyle n'étant pas terminés. Le moteur du jeu tourne déjà sans ralentissements et les figures aériennes s'enchaînent aisément en actionnant les flèches directionnelles ou le stick analogique. La distance d'affichage est assez impressionnante et les graphismes plutôt photo-réalistes ; on peut d'ailleurs admirer le reflet des nuages dans les flaques d'eau. Douze pilotes pourront être simultanément affichés dans la version définitive du jeu. Un turbo, obtenu lorsqu'une figure ardue est réalisée, pourra être utilisé plus tard dans la course. Bon, après plusieurs tentatives, on réalise qu'il faut soit se concentrer sur la course, soit sur les figures, les 2 étant assez délicats à combiner. Pour plus de réalisme, les motos distinguent le freinage avant et arrière, et les bruits de moteurs caractéristiques à chaque cylindrée ont été enregistrés à partir de motos bien réelles. On a pu aussi remarquer les parcelles de boue qui viennent maculer l'uniforme des pilotes et les selles de leur engin. Le gameplay s'oriente pourtant ostensiblement du côté de l'Arcade, eu égard aux quelques tours de piste effectués. Le mode Motocross nous fera peut-être changer d'avis puisqu'il permettra de créer un joueur avant de disputer la totalité du championnat. Le hic, puisqu'il y a un hic, réside dans l'existence de murs invisibles. Lorsque vous effectuez une figure aérienne et que vous partez légèrement en vrille, votre moto va se heurter à des murs invisibles qui bordent le tracé de la piste. Vous ne pourrez qu'assister à la dégringolade surréaliste de votre pilote ! Mis à part ce détail, MXrider s'annonce comme un titre complet et regorgeant d'une multitude de possibilités, prêt à séduire les amateurs de motocross et les autres.

Un turbo, à utiliser ultérieurement dans la course, est attribué à chaque figure compliquée réalisée.

Les décors, conçus à partir de photos, réussissent à créer une impression de réalité.

La boue gicle et va même se loger sur les combinaisons des pilotes et sur les selles des motos.

Un championnat ultra-populaire

Les non-initiés peinent à distinguer les championnats disputés par les différentes catégories de motos. On peut les regrouper en 6 catégories : MotoGP, Motocross, Supercross, Trial, Indoor Trial et Enduro. Tous les détails sont disponibles à l'adresse www.motograndprix.com. MXrider prend en compte 3 catégories : Motocross, Supercross et Freestyle avec 19 circuits disponibles, dont 6 tracés Supercross incluant Paris, Turin, Los Angeles et 6 arènes de freestyle complètement fantaisistes.

EASTPAK
USA
BUILT TO RESIST™
Cosimo - Tél. : +377 / 92 05 35 85 - Fax : +377 / 92 05 35 90

par Julien Chièze

Onimusha 2

Le retour du guerrier démon

GENRE : Action
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.capcom-europe.com (en anglais)
DISPONIBLE le 7 mars 2002 (au Japon)

Alors que le premier opus s'apprête tout juste à sortir en Europe, Onimusha 2 effectue déjà ses premiers pas au Japon. Une aventure que Capcom semble peaufiner avec passion afin de la rendre encore plus profonde et passionnante que son brillant aîné. Premier coup de projecteur…

Un casting de rêve

D'après Kenji Inafune, « qui, mieux que Yousaku Matsuda, aurait pu égaler l'aura de Takeshi Kaneshiro ? » Une question qui reste en suspens, car cet acteur (ayant beaucoup travaillé dans des téléfilms japonais), certes fort charismatique, n'en est pas moins mort depuis quelques années déjà, en 1989 pour être tout à fait précis. Néanmoins, le Juubei, le héros d'Onimusha 2 possédera son visage. En ce qui concerne l'élaboration du scénario, nous le devrons à Noboru Sugiura, l'un des plus actifs collaborateurs de Capcom, auteur déjà des scénarios de Resident Evil 2, Resident Evil Code : Veronica, Onimusha premier du nom, ainsi que de ceux de séries pour la télévision nippone. Espérons seulement que les invraisemblances à tiroirs multiples et les expressions fétiches styles « What's going on » ou « Oooooh no ! » finissent par disparaître de son imaginaire. Quant aux cinématiques, le brillant duo Mikitaka Kurosawa (ça ne s'invente pas) et Ryu Kannda remplissent pour notre plus grand plaisir… Et c'est un petit nouveau, Tarou Iwashiro qui composera avec maestria (c'est tout ce qu'on lui souhaite en tout cas) la B. O. de cette aventure qu'on imagine déjà ensorcelante.

« Je crois que les seules choses sûres en ce monde, ce sont les coïncidences » déclarait le très précieux écrivain italien, Leonardo Sciascia. Et force est de reconnaître que, dans l'esprit de Capcom, soit on apprécie de jouer avec les nerfs des joueurs, soit l'art de la coïncidence se cultive avec talent. En effet, alors même qu'Onimusha s'apprête enfin à débarquer chez nous, Kenji Inafune, producteur du jeu, a tenu une chaleureuse conférence à Tokyo afin de lever le voile sur sa suite… déjà tant attendue. Certes, il faudra vous munir de patience (l'aventure n'étant pas prévue avant mars prochain au Japon !), mais cette double page aura néanmoins le mérite de vous permettre d'entrevoir l'après Onimusha. Un futur qui s'annonce peut-être classique, mais d'ores et déjà attirant. Explications.

Pour les amoureux de contes et légendes asiatiques, les combats au sein de la forêt de bambous resteront gravés à jamais.

Contrairement au premier épisode, Onimusha 2 proposera des passages en ville où il sera probablement possible de glaner quelques précieuses informations sur le déroulement du scénario.

La voie du samouraï

En attendant le raz-de-marée Gran Turismo 3 A-Spec, Onimusha premier du nom fut pendant longtemps le best-seller de la PlayStation 2 sur l'archipel nippon. Dans ce contexte où les yens coulèrent à flots et connaissant la traditionnelle manie des suites à rallonge que Capcom affectionne tant, il ne faisait pas l'ombre d'un doute que le développeur japonais ferait de nouveau parler les katanas. En outre, rappelons qu'une fois les aventures du brave Samanosuke (le héros du premier volet) achevées, un bref trailer du second opus devenait accessible. Restait donc à savoir quand Capcom se déciderait à lâcher quelques précieuses informations sur son nouveau projet. Silencieux au cours de l'E3, Kenji Inafune ménageait son effet. Pourtant, le 12 juin, au Zepp Hall de Tokyo, le rideau glissa définitivement. Onimusha 2, première ! Prenant de nouveau racine dans le Japon médiéval, l'histoire se déroule désormais en 1573, soit 13 années (humm…) après la disparition de Samanosuke. Dans la peau de Juubei Yagyu, vous ne tarderez pas à succomber aux frissons de la vengeance. En effet, alors que vous partiez rendre visite à vos parents, vous découvrez votre village natal en cendres. L'auteur de ce terrible sacrilège ? Le redoutable seigneur des démons, Oda Nobunaga, revenu d'entre les morts. Et comme si cela ne suffisait pas, d'autres révélations encore plus dramatiques ne tarderont pas à vous propulser au cœur de l'aventure. Juubei Yagyu n'est pas un homme comme les autres… car du sang de démon bout dans ses veines. C'est ainsi pour mieux cerner ses origines, étancher sa soif de vengeance et juguler sa haine, que Juubei se lance à corps perdu dans cette quête. Une aventure périlleuse au cours de laquelle de nombreux personnages secondaires viendront lui prêter main forte. Vos pérégrinations vous amèneront à faire plus ample connaissance avec un intéressant casting. À commencer par la jeune Oyuu, une femme bien mystérieuse, âgée d'à peine 20 printemps mais qui manie déjà à merveille les épées et dont l'agilité n'a d'égal que celle des plus brillants ninjas… Oui, il s'agit bien d'une Kaede-like. Par ailleurs, vous découvrirez aussi Magoichi, l'homme le plus expérimenté du groupe est aussi un expert en armes à feu et en armes blanches. Bien évidemment, comptons sur Capcom pour nous ménager d'autres surprises…

Lorsque tradition et innovation s'unissent

Malgré ce que beaucoup d'entre vous imaginaient, les décors de cette suite resteront bel et bien pré-calculés avec intégration des personnages en 3D. Cependant, pour rendre l'ensemble plus vivant, Kenji Inafune a révélé que de multiples animations (le vent qui fait danser les branches, des oiseaux qui volent dans le ciel, des chutes d'eau en fond, etc.) viendront égayer les décors. Une fois de plus, le travail abattu par les graphistes se révèle de toute beauté. Parmi les premiers environnements présentés, la forêt de bambous ou la citadelle en ruine dégagent déjà une aura toute particulière, surtout que la finesse des traits semble avoir encore été améliorée. En effet, n'oublions pas que, même s'ils furent retravaillés avec talent pour la PlayStation 2, les décors d'Onimusha avaient initialement été créés pour la PSone… une console à la résolution bien inférieure à celle de la PS2. Ainsi, à la vue des premiers clichés d'Onimusha 2, il apparaît très clairement que le grain de l'image s'avère bien plus fin. La résolution de base a probablement été augmentée afin de permettre une intégration encore plus souple des personnages. Autre élément crucial pour soigner l'ambiance du titre : la prise en compte des conditions climatiques. Alors que le premier opus s'étendait du coucher du soleil à l'obscurité de la nuit, cette suite devrait se dérouler sur plusieurs journées et proposer des changements météorologiques parfois subtils allant de la poisseuse brume du petit matin aux balafres de la pluie, en passant par les caresses d'un soleil plus vif qu'à l'accoutumée. Loin d'être anecdotiques, ces « détails » permettent de décupler l'immersion, tout en faisant encore mieux percevoir au joueur l'atmosphère humide et pesante régnant sur l'archipel nippon. Toutefois les plus importants changements concernent plus directement le déroulement du jeu à proprement parler. Ainsi, l'aspect aventure risque d'être bien plus développé. Des passages en ville ont, par exemple, été intégrés. Et si nous ne savons pas encore s'il sera possible d'acheter des provisions, d'améliorer son équipement, la notion « communicante » du jeu, elle, devrait être décuplée puisque nous pourrons dialoguer avec de nombreux personnages non joueurs. À noter aussi la présence de passages en duo où il s'agira de mener l'aventure en compagnie d'un de vos coéquipiers (peut-être un mode 2 Joueurs sera-t-il intégré). Il me manque maintenant de la place pour vous parler du travail effectué sur les animations, sur la possibilité évoquée de monter un cheval en cours de jeu, sur la variété des environnements visités…Vous l'aurez compris, Onimusha 2 s'annonce d'ores et déjà comme une production qui risque de faire date dans la jeune histoire de la PlayStation 2.

La nouvelle jauge, en haut à droite de l'écran, devrait représenter l'énergie du personnage qui vous escorte.

PlayStation.2
PRÊT À TOUT POUR GAGNER ?
WWW.WACKYRACES-GAMES.COM
INFOGRAMES

par Dave Martinyuk

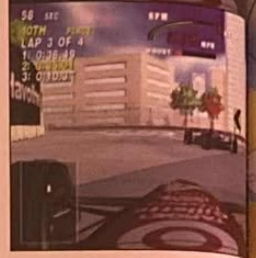
Ne confondez pas C.A.R.T. et Kart. Ici, C.A.R.T. est l'abréviation de Championship Auto Racing Team. Un nom un peu pompeux pour désigner une simulation très Arcade où tous les coups sont permis…

En mode Arcade, les voitures volent carrément dans les airs lors des chocs.

GENRE : Course
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Gratuitous Games (États-Unis)
SITE INTERNET : www.midway.com (en anglais)
DISPONIBLE en septembre 2001

C.A.R.T. Fury

Gros moteurs et tôle froissée



C.A.R.T. Fury met en scène de vrais pilotes (comme Juan Montoya) et des circuits qui existent dans la réalité. Autrement dit, c'est un jeu qui s'appuie sur une licence et qui, de ce fait, possède déjà un atout non négligeable. Tiré d'une borne d'Arcade de Midway, C.A.R.T. Fury, sur PS2, mélange l'Arcade pure et la simulation (basique), en proposant de nombreux paramètres. Vous avez la possibilité de jouer avec une boîte automatique ou manuelle, pouvez décider de conduire sur des circuits existants ou inventés, choisir votre niveau de difficulté, disposer d'un certain nombre de mini-jeux divertissants… On sent que ce titre a été développé dans un but précis : faire passer du bon temps. Dans l'absolu, on ne peut pas dire que ce soit une mauvaise chose. Assez simple d'accès et plutôt facile à prendre en main, C.A.R.T. Fury semble manifestement davantage destiné aux pilotes du dimanche, désireux de se tirer la bourre de façon virtuelle sans se prendre la tête, qu'aux maestros du volant, qui prendront, eux, davantage leur pied avec, au hasard, un titre comme Gran Turismo 3. Les courses se révèlent dans l'ensemble assez funs et les accidents y sont nombreux. Reste à savoir si ce côté divertissant saura rattraper un intérêt de jeu plutôt moyen et une jouabilité sans véritable saveur…

par Dave Martinyuk

Toka est un petit développeur français à qui l'on doit des titre comme Burning Road ou Explosive Racing sur PlayStation, ou encore Soul Fighter sur Dreamcast. Hidden Invasion relèvera-t-il le niveau ? Pas sûr…

Pendant les cinématiques, on peut se rendre compte que le héros du jeu a un profil chevalin.

Hidden Invasion

Complot extraterrestre sans finesse

Disons-le carrément : Hidden Invasion ne m'a pas fait une très bonne impression. Dès les premières minutes de jeu, une évidence saute aux yeux : ce jeu est un clone de Fighting Force… en moins bien. Hidden Invasion vous invite à incarner un bon gros gars baraqué, ou bien une petite nana musculeuse, aux mouvements rapides. Dans les deux cas, vous devrez faire face à tout un tas de méchants armés jusqu'aux dents qui apparaissent à intervalles réguliers sur votre route. Ici, impossible de vous perdre, une flèche vous indiquant constamment le chemin à suivre. De nombreux bonus de santé, ainsi que des munitions ou des armes sont disponibles. Bon, tout cela est normal étant donné que l'on a affaire à un beat them up. Tout cela pourrait sembler bien peu original, certes, mais tout de même sympathique pour peu que la réalisation et la jouabilité soient à la hauteur. Mais, car il y a un mais, Hidden Invasion fait dans le jeu bas de gamme, guère intéressant et guère impressionnant. Les combats sont sans véritable saveur, les angles de caméras abominables, les déplacements du personnage principal bizarroïdes… Même le système de sauvegarde se révèle assez dément puisque, ici, c'est un code à rallonge qui vous est donné entre chaque niveau ! Bref, Hidden Invasion, à moins qu'un miracle ne se produise, devrait faire partie de la rubrique Les Autres sorties lors de sa sortie officielle. En attendant de voir si j'ai raison ou pas, voici tout de même quelques photos…

GENRE : Combat de rue
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Toka (France)
SITE INTERNET : www.toka.fr
DISPONIBLE en septembre 2001

PlayStation.2
"Diabolo… ¿9*!%!!"
T.N.T
Les Fous Du Volant présentent
Satanas et Diabolo
www.wackyraces-games.com
PlayStation 2
Satanas et Diabolo
Satanas et Diabolo - Le jeu de course le plus déjanté arrive sur PlayStation 2
INFOGRAMES

par Dave Martinyuk

Alone in the Dark

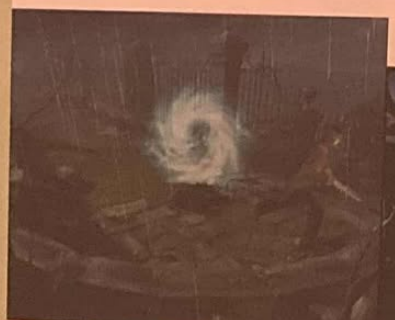
The New Nightmare

Alone in the Dark... Impossible de ne pas avoir entendu parler de ce titre ces derniers temps. Il faut dire qu'il est déjà sorti sur PSone et que les versions PC et Dreamcast ont rapidement suivi le mouvement. Il était évidemment hors de question que les possesseurs de PS2 restent à la traîne. Voici donc un avant-goût de ce qui vous attend...

Rappelons rapidement l'histoire d'Alone in the Dark. Ce jeu voit le jour sur PC, en 1992, et on le doit à un français, Frédérick Raynal. Ce dernier quittera Infogrames (en lui abandonnant la licence Alone in the Dark), après ce coup de génie, pour créer sa propre entreprise : Adeline Software. En 1997, c'est Sega qui rachète la structure, qui change alors de nom et devient No Cliché. Désirant revenir à ses premières amours, Frédérick développe un jeu d'aventure-horreur sur Dreamcast : Agharta. Le projet tombera à l'eau au moment où Sega décide de stopper la production de Dreamcast, en mars dernier, afin de se concentrer sur sa branche software. Il y en a qui n'ont décidément pas la baraka... Alone in the Dark a connu plusieurs suites et a inspiré, ce n'est plus un secret pour personne, la série des Resident Evil. L'aventure-horreur est en genre qui s'est développé avec engouement ces cinq dernières années, et il est toujours intéressant de voir ce qu'apporte chaque nouvelle création.

Où plane le mystère...

Le scénario d'Alone IV met en scène deux personnages principaux : Edward Carnby, un détective privé (un personnage récurrent dans tous les épisodes) et Aline Cedrac, une ravissante ethnologue. Tous deux se rendent sur l'île de Shadow Island, mais pour des raisons différentes. Carnby désire avant tout résoudre le mystère qui entoure le meurtre de l'un de ses amis tandis qu'Aline, elle, doit aider un savant connu, Obed Morton, qui a découvert les vestiges d'une ancienne civilisation et tente d'en décoder le langage. Cette civilisation, c'est celle des indiens Abkanis, et c'est autour d'eux qu'évolue l'intrigue d'Alone in the Dark. En bons adeptes de Howard Philip Lovecraft et du mythe de Cthulhu, les concepteurs du jeu, chez Darkworks, ont mis en place un univers sombre qui ne révèle ses secrets que petit à petit, lentement, péniblement, vous obligeant à vivre quelques moments forts en émotions avant la révélation finale. Ce sont des forces ténébreuses sans nom qui sont mises en branle ici, et c'est la folie meurtrière d'un homme, sa soif de pouvoir, qui va faire côtoyer notre monde avec celui des ténèbres. L'histoire d'Alone IV est riche en révélations et en rebondissements.



Ce tourbillon qui se forme annonce l'arrivée d'une créature des ténèbres.

Les chiens, eux, n'ont pas peur de la lumière. Il faut les éviter, les abattre ou les blesser.

GENRE : Aventure/horreur
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Darkworks (France)
SITE INTERNET : www.aloneinthedark.com (en français)
DISPONIBLE en septembre 2001

© Darkworks

" Tu veux te faire désintégrer au score ? On t'attend."

Avec le Club Nokia, vous téléchargez des jeux sur votre mobile et vous vous mesurez à d'autres membres du club en envoyant vos scores sur www.club.nokia.fr.

Le Club Nokia vous fait aussi accéder à tous ses services :
- Icônes et écrans de veille à télécharger ou à créer.
- Sonneries à télécharger ou à composer.
- L'assistance téléphonique "Careline".
- Et tous les services WAP[1] du Club Nokia.

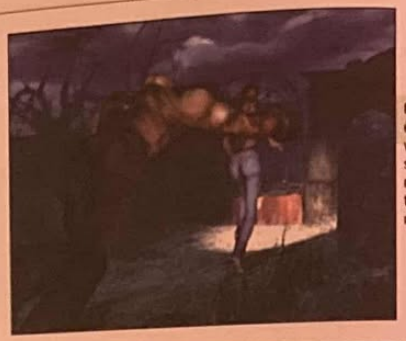
Pour télécharger gratuitement[2], un jeu, connectez-vous sur www.club.nokia.fr avant le 31 juillet 2001.

Club NOKIA

Alone in the Dark

Histoire de développeurs

On doit Alone in the Dark IV, à la base, à Darkworks, une société française. C'est elle qui s'est occupée du développement de la version PSone, que l'on peut qualifier de « lead version » puisqu'elle a ensuite servie de « moule » à la conversion du jeu sur Dreamcast. Les versions PC et PS2 d'Alone IV, elles, sont des portages de la version Dreamcast, et ont été placées sous la responsabilité de la société anglaise Spiral House. Cette société a pour mission de développer des moteurs 3D spécifiques à ces plates-formes. Spiral House travaille sur des ressources Dreamcast dans un format propriétaire de Darkworks, et n'a donc pas la possibilité d'intervenir sur le contenu du jeu. Voilà la raison pour laquelle Darkworks, même lorsqu'il est question d'Alone IV sur PC ou PS2, peut être considéré comme seul véritable développeur du jeu. Dans toute cette histoire, Infogrames tient tout de même les rênes puisque c'est l'éditeur et le distributeur de toutes les versions du jeu. N'oublions pas non plus que la licence Alone in the Dark lui appartient à 100 %...



Ce monstre énorme vous suit sans relâche, telle une némésis.

Ce monstre aquatique ne vous laissera pas tranquille tant que vous ne l'aurez pas truffé de balles.

Combat contre des zombis, dans les marais. Quel cadre agréable...

Dans la plus pure tradition du jeu d'épouvante sur console, Alone IV devrait faire sensation sur PS2 à la rentrée

Ce serpent impressionnant disparaît à la lueur de votre lampe.

Il vous faudra consulter de nombreux documents avant d'y voir plus clair et de tenter de remettre les pièces de ce vaste puzzle en place. Avant d'y arriver, bien entendu, vous serez obligé de faire face à une vaste galerie de monstres et devrez avant tout vous soucier de sauver votre peau. Vous ne pourrez évidemment compter que sur vous-même...

Fiat lux ! *

Après m'être essayé aux versions PSone et Dreamcast d'Alone IV, je peux déjà vous affirmer une chose : le système des lumières, et en tout premier lieu la gestion de votre torche électrique, est sublimement géré. C'est même du jamais vu ! Pour créer des ombres dynamiques sur des décors fixes, ces derniers bénéficient d'un habillage en wireframe invisible (des polygones sont appliquées aux différents éléments du décor), ce qui permet à la lumière « d'accrocher » les polygones et d'avoir des repères. Mais c'est encore bien plus subtil et compliqué que cela, et n'étant pas moi-même très calé en technique, je préfère m'arrêter là afin d'éviter de dire n'importe quoi. Retenez simplement que la gestion de la lumière dans Alone IV est magnifique et que c'est, en quelque sorte, la marque de fabrique du jeu. Certains types de monstres réagissent d'ailleurs à la lumière et s'en éloignent car elle les blesse. Une excellente idée ! Un arsenal hétéroclite d'armes basées sur l'énergie lumineuse est disponible dans le jeu, et vous le découvrirez au fur et à mesure de votre avancée. Restent tout de même les indispensables armes conventionnelles, pistolet et fusil à pompe en tête de liste, qui demeurent des valeurs sûres dont on peut difficilement se passer dans ce genre de jeu. Alone IV a pour base la version PSone du jeu (voir encadré), et en ce qui concerne la version PS2 du jeu, on peut estimer qu'elle ressemblera à 99 % à la version Dreamcast que l'on connaît déjà, puisqu'on nous a déjà affirmé que rien de nouveau ne devrait être implémenté. Attendez-vous donc à voir un jeu en haute résolution (640 x 480), aux graphismes superbes et aux ombres portées jouant avec les différents effets de lumière (une option absente de la version PSone). On aurait aimé pouvoir profiter de ce titre cet été mais tant pis, il faudra être patient. Et même si en septembre l'effet de surprise sera passé, il ne sera toutefois pas trop tard pour se faire de réelles et ludiques frayeurs...

* Que la lumière soit !

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Posologie pour votre mobile :
augmentez les doses !

EN CADEAU :
JEUX, SONNERIES
ET ICÔNES
À TÉLÉCHARGER(1)

Avant le 31/07/2001, inscrivez-vous au Club Nokia sur www.club.nokia.fr et bénéficiez gratuitement(1) de tous ces services :

- Sonneries à composer et à télécharger.
- Icônes et écrans de veille à créer et à télécharger.
- Jeux et tableaux de jeux à télécharger.
- L'assistance téléphonique "Careline" du Club Nokia.
- Les services WAP(2) du Club Nokia.

Ces services sont conçus par Nokia, pour votre mobile Nokia.

Club NOKIA
www.club.nokia.fr

* Pour Retier Les Hommes. Copyright © 2001. Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. Photos et modèles non contractuels. (1) Hors frais de connexion. Offre valable pour toute inscription via internet effectuée entre le 21 mai et le 31 juillet 2001 (réservée aux possesseurs de téléphones Nokia) donnant droit à 20 unités Club Nokia gratuites (valeur 29 F TTC). Vérifiez auprès de votre fournisseur d'accès et/ou votre opérateur les services auxquels vous avez accès et si le réseau auquel vous êtes abonné supporte les services offerts. Vérifiez avec votre revendeur la compatibilité des services avec votre téléphone mobile. Nokia Mobile Phones Ltd se réserve le droit de changer ou d'interrompre tout avantage offert sans préavis. (2) Wireless Application Protocol, langage permettant l'accès aux services internet mobile. Certaines caractéristiques dépendent du réseau. RC Nanterre B 330 742 784 - GREY

Un jeu qui ressemblerait à Pokémon, mais qui ne s'adresse aux enfants ni par son ambiance, ni par son rendu graphique. Voilà l'étrange pari que tient une seconde fois l'atypique éditeur nippon Genki.

Une forêt très dense de laquelle il sera parfois difficile de sortir.

Jade Cocoon 2

La chasse reprend

À chaque fois que vous trouvez un interlocuteur pour discuter, le visage du personnage disparaît.

En France, c'est la malheureusement défunte société Crave Entertainment qui nous avait fait connaître un grand nombre de jeux de qualité et qui avait distribué Jade Cocoon premier du nom. Ce nouveau volet des aventures de la forêt de cristal ne sera donc peut-être jamais distribué en Europe, mais cela ne nous empêche pas de vous en présenter les grandes lignes, ainsi que quelques détails. Tout comme le premier Jade Cocoon, le designer principal est M. Kondo, qui a travaillé sur des dessins animés aussi prestigieux que Porco Rosso ou encore Princesse Mononoké. Son graphisme clair et sympathique avait d'ailleurs séduit un grand nombre d'utilisateurs, et surtout les fans de dessins animés japonais ravis de retrouver un style qui leur est cher.

Safari pacifique et fantaisiste

À la manière du précédent volet, il s'agira de résoudre des problèmes qui cependant vous dépassent, en traversant la forêt de cristal. Pour ce faire, vous allez devoir affronter un grand nombre de créatures sauvages qui vous barreront le passage. Pour les combattre, vous aurez votre petit couteau, mais cela ne sera généralement pas suffisant. Il faudra alors que vous pensiez à arpenter la forêt pour y capturer de petits esprits. Chaque « race » d'esprits possède ses propres capacités ainsi que ses affinités avec divers éléments tels que le feu ou le poison. Plus tard dans le jeu, il vous sera même possible de fusionner des petits esprits pour en obtenir de plus puissants. Une véritable curiosité qui n'atteindra toutefois sûrement jamais notre continent.

GENRE : Jeu de rôle
ÉDITEUR : Genki
DÉVELOPPEUR : Genki (Japon)
SITE INTERNET : www.genki.co.jp/english.htm (en anglais)
DISPONIBLE en automne 2001 (Japon)

Au Japon, le succès de la PlayStation 2 est indiscutable. Malheureusement, la ludothèque de cette dernière pèche par le manque flagrant d'un genre très populaire dans l'archipel : le jeu de rôle.

Wild Arms Advanced 3rd

SONY ET LES « RPG »

Dans ce nouveau volet de Wild Arms, les graphismes changent du tout au tout. Wild Arms 3 ne se battra cependant pas sur le terrain de la 3D plus ou moins photo-réaliste, mais plutôt dans la même catégorie qu'un Klonoa 2. Reprenant la technologie « toon shade », qui permet d'avoir un rendu de style « dessin animé » sur des graphismes cependant entièrement en 3D, l'atmosphère visuelle de Wild Arms 3 reste ainsi dans le ton des deux premiers volets, en 2D. Mais ne nous fions pas à cette apparente naïveté, car le contenu du jeu en lui-même sera loin de ressembler à un soft pour enfants. L'histoire se déroule dans un monde toujours tiraillé entre heroic fantasy et western spaghetti. Dans cet univers très riche en rebondissements, existe une catégorie de gens que l'on considère comme maudits car ils possèdent la capacité d'utiliser les Arms. Ces Arms sont des instruments très dangereux, qui ont déjà fait sombrer une fois le monde dans le chaos le plus total. Sorte de canon qui se fixe au bras, ce qui ne sera pas sans rappeler l'inénarrable Cobra, les Arms ont toujours été le point de départ du scénario de chaque volet de la série. On peut facilement se faire sa petite idée sur le début de l'histoire de Wild Arms 3...

La galerie des héros

En ce qui concerne les héros de ce nouveau volet, nous aurons le jeune Jet Enduro, un chasseur de primes en pleine rébellion contre le système. Il sera accompagné de Virginia Maxwell, mi-serveuse mi-Calamity Jane, avec ses deux fusils à canon scié. Quant aux persos plus mystérieux, il s'agira de Clive Winslet, le chasseur de primes super-classe, au long manteau de rigueur, ainsi que de Gallows Caradine, l'Indien gardien de sa propre histoire. Voilà qui s'annonce bien classique, mais plutôt amusant. Prions pour qu'une version française voie le jour.

KONAMI®
PlayStation.2
RING of RED
FAITES LA GUERRE, PAS L'AMOUR
Hot Line 08 36 68 16 15* 3615 KONAMI* 2,23 FF/Min
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans
Ring Of Red™ & ©2001 Konami Corporation. All rights reserved.

par Dave Martinyuk

Final Fantasy X

Nouvelle référence à venir sur PS2

Chaque Final Fantasy a fait figure d'événement, en particulier lorsqu'il est développé pour une nouvelle console. Enfin, dans quelques semaines, ce titre d'exception va être disponible… au Japon. L'occasion pour nous de faire une dernière fois le point sur ce jeu que l'on devine déjà hors du commun.

Yuna libère ses pouvoirs magiques, sur le lac près de son village.

GENRE : RPG
ÉDITEUR : Square
DÉVELOPPEUR : Square (Japon)
SITE INTERNET : www.playonline.com/ff10/main.html (en anglais)
DISPONIBLE le 19 juillet 2001 (Japon)

À chaque nouvel épisode de Final Fantasy correspond un univers et des personnages bien particuliers. Pour FF X, c'est Tetsuya Nomura qui s'est de nouveau occupé du design des héros (il avait auparavant créé, rappelons-le, les personnages des FF VII et FF VIII) et c'est sans véritable surprise que l'on retrouve ici un style assez réaliste, le tout dans un univers futuriste possédant la singulière particularité d'être en grande partie noyé sous les flots depuis une catastrophe survenue voilà 1 000 ans… Et on verra que l'eau a une grande importance ici. En dépit de son aspect « occidentalisé » (un peu comme dans FF VIII), cet épisode tente de conserver un esprit purement japonais, en jouant sur les environnements graphiques, les costumes de certains personnages et même sur la musique. Ainsi, le thème principal du jeu, Suteki da Ne (que l'on pourrait traduire par « N'est-ce pas merveilleux ? ») est interprété par Rikki, un chanteur japonais traditionnel.

Thèmes et modes de combat

On s'en souvient, le thème principal de FF VIII était l'amour, la romance… Dans FF X, de nouveaux thèmes sont mis en avant et, cette fois, on parle davantage de changement, de voyage et d'indépendance. Ce sont évidemment des indices vagues qui ne nous apprennent pas grand-chose. Dans Final Fantasy X, un mal insidieux envahit le monde dans lequel vous évoluez, et seul le pouvoir magique le plus puissant de la tribu Ebon est capable de le contrer. Vous incarnez Yuna, jeune fille aux yeux vairons (son œil droit est vert, son œil gauche bleu) et membre de cette tribu. Yuna est une invocatrice, autrement dit elle peut appeler à l'aide des créatures comme l'Efreet ou Shiva, que l'on a déjà vus dans d'anciens épisodes. La grande différence, c'est qu'ici les êtres fabuleux qui apparaissent restent avec vous pendant les combats, et qu'il existe une véritable interaction entre eux et vous. Lorsque l'Efreet est invoqué, par exemple,

Désormais, vos invocations restent avec vous pendant plusieurs tours, durant les batailles. Et c'est vous qui les contrôlez.

Renouant avec le style graphique de FF VIII, ce premier épisode sur PS2 est juste beau à pleurer !

Yuna s'assoit quelques instants sur son épaule ; lorsque c'est Valfor (une espèce d'oiseau géant aux ailes multicolores), elle le caresse avec tendresse, etc. On n'avait jusqu'à présent jamais vu ça. Si Yuna peut être considérée comme le personnage féminin principal du jeu, Tidus est certainement le héros de FF X. Ce personnage aux cheveux blonds, professionnel d'un sport aquatique appelé ici Blitzball (auquel on pourra s'essayer au cours d'un mini-jeu), aime la compagnie et a soif de découvertes. Il se demande d'ailleurs régulièrement à quoi il a affaire et semble s'émerveiller pour un rien… En plus de ce couple « principal », FF X propose d'autres personnages tout aussi intéressants. Citons en vrac Wakka, un ami de Tidus, lui aussi joueur de Blitzball, Kimari, un homme-animal à la fourrure bleue qui ressemble à un lion (ce personnage est magnifique !), qui est le mentor de Yuna et fera tout pour la protéger. Il y a également Lulu, une jeune magicienne qui se sert de sa poupée Moogle pour envoyer des sorts, Aaron, un guerrier très à l'aise avec son épée ou encore Ryukku, une voleuse armée de tong-fa. Ils auront tous un rôle-clé à jouer à un moment ou à un autre de l'aventure…

Les cinématiques d'hier…

…sont désormais les jeux d'aujourd'hui. À chaque génération de machines, les limites techniques sont toujours repoussées et on admire des graphismes de plus en plus beaux, de plus en plus impressionnants. Avec FF X, Square semble décidé à mettre la barre très haut et propose un monde entièrement en 3D, où tout se déroule en temps réel. Seules quelques cinématiques importantes viendront « troubler » ce désir délibéré, mais lorsqu'on voit leur qualité, on ne s'en plaint évidemment pas. C'est Toshirou Tsuchida, le directeur des combats de la série des Front Mission, qui s'occupe du système d'affrontements dans FF X. On ne sait pas encore de quelle manière son travail va influer sur le système de jeu, mais il y a fort à parier qu'une dimension stratégique plus importante va être implémentée dans cet épisode. Ce ne sera pas forcément un mal… On retrouve toutefois de nombreux éléments déjà connus : présence des barres de HP (points de vie) et de MP (points de magie), limit breaks (pour utiliser des super-attaques), magies de types différents (magie noire, magie bleue…), etc. Le système de rencontres aléatoires est toujours présent – ce qui ne manquera pas d'en énerver certains ne supportant pas de croiser un ennemi tous les 10 mètres – mais les combats sont censés se dérouler désormais plus rapidement. Nous verrons bien. Pour la première fois dans un Final Fantasy, les personnages possèdent désormais une voix, et leur visage a été particulièrement travaillé pour donner l'impression qu'ils parlent véritablement (on peut même apercevoir leur langue bouger très subtilement, comme en vrai !). Le « facial motion » est une nouveauté que seule la PS2 pouvait supporter. On parle de deux versions du jeu lors de sa sortie au Japon : une version normale, sur un seul DVD-Rom, et une version « haute fidélité », sur deux disques, censée inclure des séquences en images de synthèse haute résolution et supporter une bande-son en Dolby Digital 5.1.

Les pouvoirs magiques promettent d'être impressionnants.

Kimari, à genoux devant Yuna. La belle et la bête…

par Grégory Szriftgiser

Soul Reaver 2

Du nouveau chez les vampires

Enfin, une version de Soul Reaver 2 nous est parvenue, avec quelques-uns des décors inédits et attendus du jeu. On y découvre que cette suite laisse une place aux décors à ciel ouvert, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

Une ville fortifiée... voilà qui donne envie !

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Crystal Dynamics (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2001

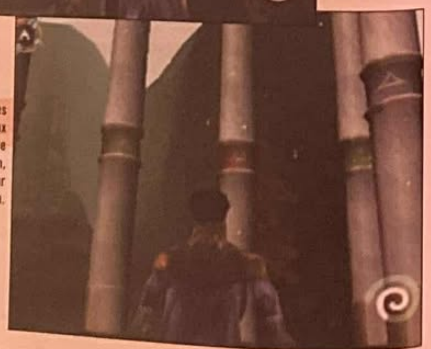
C'est vrai qu'on a l'habitude, en évoquant Soul Reaver, de se souvenir de couloirs, salles et autres cryptes plutôt sombres et éclairés à la torche, sans beaucoup de plantes vertes ni même d'une autre couleur. Soul Reaver 2, qui nous emmènera à différentes époques du monde de Nosgoth, nous fera traverser des espaces plus « vivants », en des temps où l'omnipotence vampirique de Kain et de ses légions n'avait pas encore fait de Nosgoth un caillou quasiment désertique. Nous avons pu tâter du puzzle, dans une version post-E3 du jeu, et découvrir une partie des nouveaux décors, mais aussi de certaines mécaniques de jeu inédites.

C'est encore secret

Une chose est sûre cependant, cette version, très incomplète encore, ne nous a pas permis d'avoir de nouveaux indices quant à l'histoire, jalousement gardée secrète. En revanche, la plupart des puzzles de ce nouvel opus, s'ils utilisent toujours la manipulation d'objets, ne mettent pas en scène l'ombre d'un cube ! Ils jouent sur les lumières, les mécanismes des décors et différentes choses, mais plus sur des cubes. À vrai dire, j'ai eu beau me balader à travers différents niveaux de cette version, je n'ai pas trouvé un seul cube. Pas un seul ! Par contre, j'ai trouvé des tas de choses intéressantes, comme les Piliers de Nosgoth avant leur destruction, tels qu'ils étaient dans Legacy of Kain : Blood Omen, ou encore les marais entourant la forteresse de Vorador (un autre vampire, rencontré par Kain dans LoK : Blood Omen également). Côté capacités, Raziel devra désormais jouer beaucoup plus avec la Soul Reaver, et surtout avec son aptitude à s'enrichir d'un élément (lumière, ténèbres, eau, etc.). Si, dans le menu de glyphes (en appuyant sur Select), ne figure plus que trois emplacements dont un pour la capacité de passer du plan matériel au plan spirituel et un autre pour invoquer la Soul Reaver, il semblerait que d'autres soient néanmoins prévus (si j'en crois toujours ce menu de débuggage). Niveau combat, enfin, de nouveaux mouvements dynamisent un peu l'ensemble, comme l'apparition d'un coup de pied bien pratique pour éloigner un ennemi à l'approche d'un autre, ou des fatalités à mains nues ou armées variant agréablement de l'empale répétitive du premier. Côté réalisation, de nouveaux effets spéciaux font leur apparition, qu'on devine encore balbutiants, et la qualité des décors est au rendez-vous, même si, il faut bien l'avouer, le fossé technologique qu'avait créé Soul Reaver 1 sur PSone ne risque pas d'être aussi large avec cette version PS2. Il nous tarde en tout cas de pouvoir découvrir une version plus aboutie, avec l'histoire, car c'est l'élément central et crucial de ce Soul Reaver 2.

De nouveaux décors, et même de la verdure ! Soul Reaver 2 se précise...

Je le confirme, c'est étrange de voir le ciel bleu dans Soul Reaver 2...



Voici les fameux Piliers de Nosgoth, avant leur destruction.

par Angel Davila

Le Monde des Bleus 2002

Une nouvelle victoire ?

GENRE : Football
ÉDITEUR : S.C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Team Soho (Angleterre)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en automne 2001

Voilà peut-être le premier jeu de football événement de la PlayStation 2 ! Sony revoit sa copie du Monde des Bleus afin de proposer une version nouvelle génération véritablement attrayante. Vivement la rentrée !

Dessailly est étonnamment bien modélisé ; par contre, la nouvelle coupe à l'iroquoise de Beckham n'a pas été actualisée.

Seaman se prend deux buts, et c'est Ferdinand qui reçoit tout !

Pour les six mètres, le système est des plus classiques !

Depuis ISS Pro Evolution 2 sur PSone, il n'y a pas vraiment de jeu de football qui nous ait convaincus. Pourtant, ce ne sont pas les titres qui manquent. Le football est devenu un genre super-rentable, qui, bien exploité, peut faire un véritable malheur. Si vous n'y croyez pas, vous n'avez qu'à jeter un œil sur le catalogue d'Electronic Arts, pour voir qu'une bonne partie des bénéfices de ce dernier est due au sport. Après les deux tentatives honorables sur PSone, Sony fait son entrée dans le stade de la PS2 et se lance dans une compétition qui va l'opposer à FIFA d'Electronic Arts et Winning Eleven (nom d'ISS Pro Evolution au Japon) de Konami. Toutefois, il faut tout de suite préciser que les trois participants ne boxent pas dans la même catégorie. Si FIFA donne dans l'Arcade totale avec des dribbles à foison qui permettent de parcourir tout le terrain avec le même joueur, Winning Eleven fait tout le contraire et prône la simulation qui oblige le joueur à s'entraîner comme un malade avant d'espérer avoir un minimum de résultat. Et au beau milieu de tout cela, on va bientôt pouvoir compter avec ce troisième volet du Monde des Bleus sur PS2. Développé par la team Soho à qui l'on doit les productions antérieures, ce nouvel opus profite pleinement des dernières capacités de la PlayStation 2. Pour bien juger le travail, quoi de mieux que d'enfiler les crampons et d'essayer cette version Alpha qui nous a été fournie ?

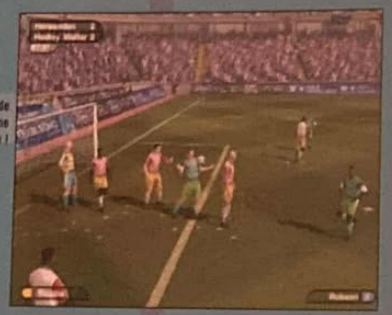
Quoi de neuf doc' ?

Tout d'abord, si les précédents volets tentaient timidement de faire quelque chose de différent en mixant Arcade et simulation, cette nouvelle mouture y arrive beaucoup mieux. Dès la première seconde de match, on s'aperçoit que la jouabilité a été grandement améliorée et que, dans le domaine de la construction de jeu, Le Monde des Bleus est entré dans la cour des grands. De par le placement des coéquipiers, leurs réactions et leur manière de se déplacer sur le terrain, on peut parfaitement construire son jeu et créer des actions particulièrement réalistes. À ce niveau, on retrouve les joies d'un titre qui propose aux amateurs d'ISS une bouffée d'air frais. On peut renvoyer la balle des réception, faire des amortis-poitrines, puis relancer juste derrière, et user encore de plein de gestes facilitant la circulation de la balle. Lors d'une précédente rencontre à Londres, les développeurs avaient avoué s'être inspirés d'ISS pour cet aspect du jeu. Qui s'en plaindrait ? Surtout quand c'est bien fait ! D'ailleurs, il ne faut pas penser qu'il s'agit là d'une simple repompe. Le Monde des Bleus possède une prise en main bien spécifique et des idées complètements nouvelles. Ainsi, par exemple, on remarque que le système de passes utilisé est complètement nouveau et se révèle extrêmement intéressant. Lorsque l'on est en possession de la balle, des espèces de triangles apparaissent au bord de l'écran pour signaler la présence d'un coéquipier. Ce petit détail est une excellente alternative au radar qui possède l'inconvénient d'obliger à se concentrer sur une minuscule fenêtre. Ensuite, on aperçoit des petits détails de jeu qui facilitent la vie et qui, du coup, permettent des combinaisons inédites sur un autre jeu de ce type. Par exemple, en appuyant sur R1, le joueur se met à sprinter, un grand classique me direz-vous, mais la nouveauté est qu'en appuyant deux fois d'affilée, le joueur pousse la balle loin devant lui et pique un sprint qui peut laisser un défenseur cloué sur place. Tout comme pour les dribbles dont le geste est exécuté de manière plus large lorsqu'on maintient la pression sur le bouton. À part ça, on retrouve tous les coups classiques, comme la passe en profondeur qui est maintenant devenue indispensable à tout bon jeu de football.

Toutefois, il ne s'agit pas d'une simulation totale : les gestes restent facilement réalisables, et même si on ne peut pas traverser le terrain avec un seul footballeur, on trouve tout de même plus de simplicité de réalisation que dans ISS (mais moins que dans FIFA, cela va s'en dire...). Le meilleur exemple vient des tirs

Le Monde des Bleus 2002

Les gestes spectaculaires sont bien détaillés !



Un amorti de la poitrine académique !

que l'on effectue en appuyant directement sur le bouton. Il n'y a pas de jauge de puissance à gérer, ni de placements à prendre en compte. Du coup, ils sont faciles à réaliser, mais, en contrepartie, la balle ne part pas toujours comme on le voudrait et, en plus, les frappes paraissent un peu molles. Cela dit, je tiens à rappeler que la version que nous avons eue entre les mains était à peine une alpha, tous ces points seront donc peut-être modifiés d'ici la sortie du jeu.

Pas fini mais déjà beau !

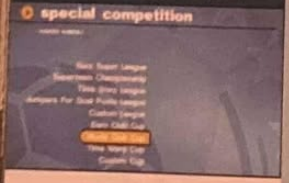
Là où se situe la vraie claque, c'est au niveau de la modélisation des joueurs et des stades. Si la texture de la pelouse n'est pas au top, on peut dire que tout le reste est impressionnant. L'entrée sur le terrain se fait dans une ambiance graphiquement de toute beauté, avec des tonnes de confettis qui continuent de tomber pendant le match. Et comme je le disais, les joueurs sont impressionnants. Pour l'instant, nous avons seulement eu droit aux sélections française et anglaise, mais c'était plus que convaincant ! C'est fait avec une finesse jamais vue ! Il y a un vrai travail dans le détail. Sachez, par exemple, que Pires a été modélisé avec son espèce de bouc ! Quant aux effets de pluie, ils sont juste excellents. Au chapitre des animations, on peut voir des gestes techniques très bien réalisés avec de nombreuses étapes, notamment en ce qui concerne les contrôles de balle, genre amortie, ou bien les reprises de volée qui sont une vraie réussite. À noter enfin que les replay permettent de revoir une action à n'importe quel moment et de l'admirer sous tous les angles en slow-motion (un type de super-ralenti). Pour finir, sachez que l'on peut participer à quasiment toutes les compétitions européennes et mondiales avec les vraies sélections nationales et les clubs. Licence oblige, les vrais noms des joueurs seront inclus, bien sûr.

Mention bien !

Pour synthétiser nos premières impressions, Le Monde des Bleus 2002 s'annonce plus que bien ! Pour une version alpha, il y a déjà pas mal d'aspects qui ont laissé des traces dans nos esprits. Pas de doute, ils tiennent le bon bout ! Si cela continue dans cette voie et que la version définitive est aussi performante, Sony a largement de quoi concurrencer les deux grands !

Enfilez le survêt

En matière de compétition, Le Monde des Bleus est hyper bien fourni. On peut jouer tous les championnats et les coupes des pays européens, et même pour certains, évoluer en deuxième division. On trouve aussi un mode qui permet de décider soi-même des paramètres de la compétition et un autre, plus classique mais toujours aussi fun, la Time Warp Cup, qui fait jouer avec des grands joueurs du passé.

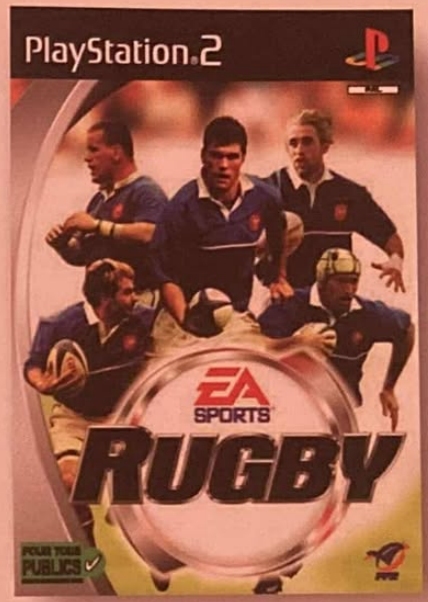


Les coups francs ne sont vraiment pas facile à tirer, dans cette version.

Bizarrement, la défense est statique !

Pires a même son petit bouc !

UN SEUL TWICKENHAM,
UN SEUL MURRAYFIELD,
UN SEUL STADE DE FRANCE,
LE SEUL JEU DE RUGBY.



Maintenant disponible sur PlayStation.2

Rentrez dans des mêlées agitées, faites des passes volleyées,
des essais de folie, des plaquages en règle et dégagez des 22 mètres.

EA SPORTS

PS2
PlayStation 2
GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

Twisted Metal, une saga très populaire aux États-Unis qui connaît sous nos latitudes un succès plus mitigé, revient sur PlayStation 2. L'occasion pour ce titre de nous surprendre, enfin !

Les différentes conditions climatiques n'influent pas sur la conduite. C'est plus zoli, c'est tout !

Twisted Metal : Black

L'apocalypse selon Sony

GENRE : Action
ÉDITEUR : SCEA
DÉVELOPPEUR : Incognito Studios (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en septembre 2001

Près de 6 années se sont écoulées depuis l'apparition du premier volet de Twisted Metal sur PSone. Souvenez-vous de ce jeu ultra-bourrin, ancêtre de Vigilante 8 et qui fit une entrée très remarquée sur la console. Comme Ridge Racer, Twisted Metal étonnait par ses qualités graphiques et par sa réalisation technique, notamment pour de la 32 bits. Après un deuxième opus passé totalement inaperçu dans nos contrées, à l'inverse des États-Unis qui raffolent de ce genre de titre, et un troisième épisode non édité en France, Twisted Metal débarque aujourd'hui sur PS2. Les capacités de la machine vont donner une tout autre dimension à ces combats de voitures, mais le principe reste le même ou presque (voir encadré).

Les arènes de la mort

Comme d'habitude, le scénario, qui tient dans un mouchoir, met en scène des personnages plus frappés les uns que les autres (puisqu'ils sortent tous d'un asile de fous), qui vont s'affronter dans des arènes au volant d'engins surarmés. Concernant les modes de jeu, rien de bien original, avec un mode Story, Challenge et Endurance. Au total, c'est une quinzaine de véhicules (caisses, camions, side-cars… et même un hélicoptère) qu'il vous sera possible de piloter sur 10 niveaux des plus sombres. En fonction de vos aptitudes et des joutes remportées, de nouveaux véhicules et tableaux seront débloqués. Mais le mode le plus intéressant reste sans doute le Multijoueurs, jusqu'à 4 en écran splitté, dans lequel il faudra affronter vos adversaires en Death Match, Last Man Standing ou alors en mode Coopération à 2 contre 2.

Mitraille-moi tout ça !

Dans la plupart de ces niveaux qui se dérouleront de nuit, les batailles vont faire rage et les explosions seront massives. Dans ce nouveau Twisted Metal, il sera possible d'interagir avec les décors puisque tout ou presque pourra être détruit : bâtiments, maisons, grande roue de fête foraine dévalant la colline… Bien entendu, les plus fourbes réussiront à utiliser ces éléments comme arme offensive. Techniquement, les développeurs ont mis l'accent sur les explosions avec des effets de lumière impressionnants, sur des environnements très propres, mais aussi sur l'animation et la modélisation des véhicules ; le tout avec un frame rate de 60 images par seconde. Twisted Metal : Black utilise comme il se doit les nombreuses ressources de la PS2 et se présente comme un jeu de « qualité ». Maintenant, reste à savoir si vous êtes amateur de cette catégorie, si chère aux Ricains, dans laquelle il faut tout péter.

À la pompe régénératrice de santé, les places sont chères !

Les « transformers »

La grande nouveauté de Twisted Metal Black réside dans les véhicules. En effet, selon l'engin choisi, l'équipement et l'arsenal que l'on récupère un peu partout, votre véhicule aura la possibilité de se changer en robot. Avec ces transformations, les engins seront évidemment beaucoup plus puissants, feront beaucoup plus de dégâts et Twisted Metal Black sera alors encore plus bourrin !

Union Européenne
Liberté · Égalité · Fraternité
République Française
Ministère de l'Économie des Finances et de l'Industrie

Plutôt 65 €
Plutôt 100 €
Plutôt 325 €

Une tente, ça coûte combien en euros ?

prix donné à titre indicatif
Réponse : 100 €

L'euro, c'est plus facile ensemble.

N° Vert 0 800 01 2002
www.euro.gouv.fr

1 € = 6,55957 F

par Jean Santoni

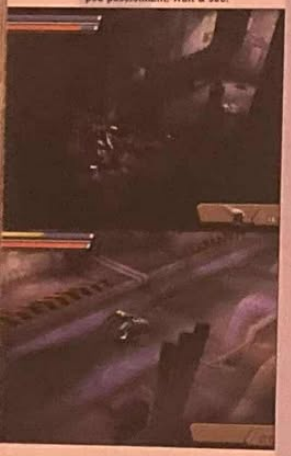
Hudson Soft est un éditeur dont la réputation n'est plus à faire auprès des joueurs. Pourtant, avec cette production atypique, il y a de quoi s'inquiéter pour l'avenir...

Dark Native Apostle

Hudson sur le retour...

GENRE : Virgin Interactive
ÉDITEUR : Hudson Soft (Japon)
DÉVELOPPEUR : KCEO (Japon)
SITE INTERNET : www.vie.co.uk
DISPONIBLE en automne 2001

Un gameplay pour le moment peu passionnant. Wait & see.



Dark Native Apostle... ça, c'est un titre qui tape. Ouaip. À voir votre tronche, ce jeu développé par Hudson ne vous dit pas grand-chose. Remarquez, on ne vous en veut pas, c'est un peu normal, la première et la dernière fois qu'on en a entendu parler c'était au Tokyo Game Show, non pas cette année mais carrément l'année dernière ! De plus, DNA n'avait pas franchement marqué les esprits lors de sa furtive présentation. Je dois vous avouer que l'absence d'informations n'a pas outre mesure traumatisé les membres de la rédaction. Arf ! Arf ! Tiens, pourquoi j'me marre, ce n'est pas drôle. Bah, passons.

De quoi ça cause ?

Donc DNA resurgit presque de nulle part, accompagné d'une jolie petite feuille de papier plus communément appelée dans notre jargon communiqué de presse. Il s'agit en fait d'un jeu d'action/aventure futuriste assez old-school, mixant phases d'action pure et dure, résolutions de petits puzzles (déclenchement de mécanismes, recherche de clé) et exploration. Jusqu'ici, rien de bien transcendant. Le personnage qu'on vous propose d'incarner est amnésique et va devoir bien sûr lever le voile qui plane sur son passé, en affrontant une puissante et obscure organisation qui le retient prisonnier. Votre héros possède évidemment certaines capacités. Il peut en effet poser des bombes avec son bras un peu comme le héros de Silent Bomber, et filer des gnons ou des coups de tatane à ses ennemis. Il a d'autre part la possibilité de s'implanter des biochips afin d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Toujours rien de transcendant. Alors quoi de neuf ? Ben, pas grand-chose en dehors de la réalisation graphique. Dark Native Apostle utilise en fait la même technique de représentation que le fameux Jet Set Radio de Sega : le cell shading également appelé « manga-dimension » ou encore « toon-shade » (là, vous êtes blindé pour briller dans les salons mondains). En langage terrien, ça signifie que tous les protagonistes du jeu sont en texture plate, un rendu très stylisé super à la mode ces derniers temps chez les développeurs, qui rappelle le crayonné des comics. Les décors, quant à eux, sont en 3D classique. Vous pourrez d'ailleurs les faire pivoter en utilisant les touches de la tranche. Pas plus à ajouter si ce n'est que cette première bêta jouable ne nous a fait ni chaud ni froid. On comprend un peu pourquoi le jeu était tombé aux oubliettes : on avance mollement dans des niveaux peu détaillés (la version def' en comptera sept) en résolvant des puzzles archi-classiques, votre héros n'a aucun charisme, bouge assez mal et les phases d'action n'offrent rien de vraiment nouveau... Pour résumer la situation : mouais, boarf.

Tous les personnages sont en style « crayonné ». Ça n'empêche pas le héros d'avoir un look ringardos.

Réalisme visuel

Hudson Soft est un éditeur japonais qui emploie actuellement plus de 400 personnes. Sa création remonte au 18 mai 1973 ! Hudson a commencé à développer des jeux pour consoles en 1984 à l'époque de la NES, la 8 bits de Nintendo. La compagnie a connu de nombreux succès commerciaux, notamment avec Lode Runner sur NES qui s'est écoulé à plus de 12 millions d'exemplaires, et surtout avec la fameuse série des Bomberman qui a été déclinée à toutes les sauces, absolument sur l'intégralité des plates-formes du marché ! Bonjour le créativité.

Oui, oui, on est bien sur PlayStation 2.

Des décors sans relief et des personnages minuscules.

RUNE
VIKING WARLORD

LA GLOIRE POUR LES BRAVES
LA MORT POUR LES LÂCHES

www.take2games.com

PlayStation 2

DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

Rune : Viking Warlord, Human Head Studios et le logo de Human Head Studios sont des marques déposées de Human Head Studios,Inc. Gathering of developers et Godgames sont des marques déposées de Gathering of Developers Inc. © 2001 Gathering of Developers. Le logo de Take 2 et Take 2 Interactive Software sont des marques déposées de Take 2 Interactive Software. Tous droits reservés PlayStation(tm) 2 et la famille de logos "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment. Toutes les autres marques et noms commerciaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

par Dave Martinyuk

Freak Out

Quand la 3D est élastique…

Découvrir un jeu Treasure est à chaque fois un petit événement, vu que l'on ne sait jamais trop à quoi s'attendre. Avec Freak Out, la surprise est de taille et l'originalité indéniablement au rendez-vous. Reste une jouabilité curieuse, à laquelle il faut manifestement s'habituer…

GENRE : Action
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Treasure (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en septembre 2001

Les ennemis ont parfois un air angélique. Ne vous y fiez pas.

La poitrine de cette petite bonne femme est impressionnante.

Freak Out est un jeu très coloré, qui fait penser à une bande dessinée pour enfants.

Le titre original de Freak Out est Stretch Panic. « Stretch », en anglais, signifie « se tendre, s'étirer »… Bref, il y a une idée d'élasticité. Lorsqu'on s'essaie cinq minutes à ce jeu « extraterrestre », on comprend bien que ce nom n'a pas été choisi au hasard… Avec Freak Out (puisqu'il s'appelle comme cela chez nous), Treasure s'attaque pour la deuxième fois à la 3D, après Sin and Punishment sur Nintendo 64. Manifestement désireux de ne pas faire comme tout le monde, ce jeu s'illustre dans son originalité de haute volée, avec une présentation tout simplement ahurissante, ainsi que des cases style bandes dessinées mouvantes, des bulles qui s'affichent, etc. C'est assez difficilement descriptible. Puis viennent le jeu lui-même et l'écran de sélection des stages du départ. Le décor ressemble à un dessin crayonné et paraît vibrer sur l'écran. Incroyable ! A priori, ça ne doit pas être si compliqué que ça à réaliser, mais je dois avouer que je n'avais jamais vu cela auparavant dans un jeu. Lorsqu'on choisit un stage et que l'on franchit une porte, l'hallucination s'arrête un moment et la 3D redevient « normale ». Néanmoins – patte Treasure oblige – on n'est pas encore au bout de nos surprises, loin de là…

Pince-moi et pince-moi sont dans une PS2…

Dans Freak Out, vous incarnez Linda, une jeune fille qui a pour famille une douzaine de sœurs. Ces dernières ont toutes été possédées par des démons et sont retenues prisonnières. Linda, de son côté, a également été attaquée, mais c'est son écharpe qui a été possédée (!) et qui recèle désormais un pouvoir magique étrange : elle rend élastique tout ce qu'elle touche, qu'il s'agisse d'un personnage ou d'un objet. Résultat : vous pouvez attraper un mur, le pincer, l'étirer et le relâcher comme s'il était fait de caoutchouc. Dans l'absolu, cela n'a pas vraiment beaucoup d'intérêt, mais on se doute bien que Freak Out fait en sorte de rendre cette capacité intéressante et nécessaire. Un ennemi vous attaque ? Il faut découvrir son point faible et essayer de le déstabiliser en l'attrapant et en le relâchant avec force (par exemple, en saisissant la luette d'un monstre !). Vous avez également la possibilité de récupérer des rochers pour les envoyer devant vous, ou encore de vous accrocher à un endroit du décor pour vous déplacer. Bref, c'est original à 200 % et le concept est assez bien trouvé. Je dois toutefois avouer que, question jouabilité, Freak Out a de quoi désorienter. Les angles de caméra ne sont pas toujours faciles à gérer, les déplacements de Linda se révèlent assez lents, on a parfois du mal à attraper vraiment ce que l'on veut… Ce titre semble encore assez loin de la perfection. Reste que Freak Out est un jeu Treasure et, pour cette seule raison, il y a peu de chances que ce soit un ratage complet. On vous reparle de cet ovni ludique très bientôt…

Treasure, développeur atypique

On doit un certain nombre de jeux pas tout à fait comme les autres à Treasure. La Megadrive a connu son heure de gloire avec ce développeur, notamment grâce à des titres comme Dynamite Headdy, Gunstar Heroes, Light Crusader ou Alien Soldier. En Arcade et sur Saturn, il y a eu Radiant Silvergun, sur Nintendo 64, Mischief Makers, et sur PlayStation, Silhouette Mirage (liste non exhaustive). Bref, comme on peut le constater, Treasure s'attaque à tous les supports sans aucun complexe. Tout à fait entre nous, on peut dire que c'est tant mieux…

SURDOSE D'ADRÉNALINE

Retrouvez les sensations pures du Shoot'em up sur PS2. À bord du vaisseau secret Silpheed, shootez tout ce qui bouge pour débarrasser l'espace d'une troupe de monstres parasites. Une action intense sur 8 niveaux, des obstacles démoniaques, des vaisseaux et des décors entièrement en 3D, Silpheed va mettre vos nerfs à rude épreuve et faire monter l'adrénaline.

PlayStation 2

GAME ARTS
SWING!
INTERT@INMENT Media AG

POUR TOUS PUBLICS

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
DÉCOUVRE PLUS DE TITRES
www.virgininteractive.fr

Virgin INTERACTIVE

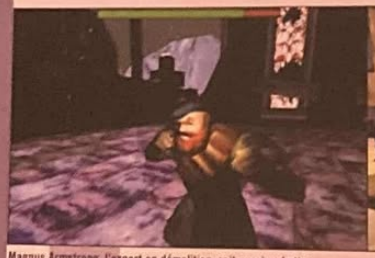
PlayStation et "PlayStation 2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. [illegible] marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation
© 2000 Conspiracy Entertainment. Library programmes. Published by Swing ! Entertainment Media AG. Under License from Conspiracy

Bon, pour dire la vérité, le sous-titre prête à confusion puisque, dans No One Lives Forever, vous n'incarnez pas le célèbre agent britannique, mais une plantureuse jeune femme du nom de Cate Archer. Mais « j'aime Archer, Cate Archer », ça passait moins bien, alors bon...

No One Lives Forever

J'aime Bond, James Bond...

À quatre contre un, le combat est inégal.



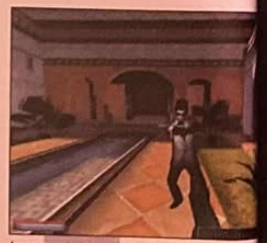
Magnus Armstrong, l'expert en démolition, sait aussi se battre avec ses poings.

Les niveaux promettent d'être vastes et devraient autoriser des heures d'exploration intense.

No One Lives Forever est un FPS, comprendre First Person Shooter ou jeu de tir à la première personne. Vous y incarnez un agent secret spécialiste de la furtivité, à l'aise avec les armes et expert en arts martiaux. Les divers systèmes de communications existants n'ont également aucun secret pour vous. Bref, vous êtes un agent efficace et ce n'est pas un hasard si on vous envoie sur le terrain. Déjà adapté, et ce avec un certain talent, sur PC, No One Lives Forever devrait être d'une qualité équivalente sur PS2. On annonce d'ores et déjà une animation tournant à 60 images/seconde, ainsi qu'une quinzaine de missions, chacune divisée en plusieurs sous-niveaux. Le cadre sera dépaysant puisque vous traverserez aussi bien le Maroc que les Îles Caraïbes, les vastes montagnes des Alpes ou bien encore les plaines verdoyantes d'Allemagne. Il y en a pour tous les goûts.

Sexe faible ? Mmmouais...

Cate est une femme armée et dangereuse, qui a à sa disposition un vaste arsenal d'armes en tout genre qu'elle sait manipuler avec aisance. Fusil d'assaut AK-47, pistolet silencieux 9 mm, lance-grenades M79, fusil de snipe... La liste est impressionnante, et il est même prévu que vous puissiez tirer à l'arc ! La jolie Cate (que l'on voit malheureusement assez peu, vue à la première personne oblige) ne s'en laisse pas conter et semble capable de sortir des situations les plus périlleuses, notamment grâce à ses gadgets : son rouge à lèvres peut exploser, ses lunettes de soleil cachent une mini-caméra, ses barrettes à cheveux sont capables d'ouvrir certaines serrures, etc. Construit un peu comme un film, No One Lives Forever dispose d'une intrigue simple et efficace (il faut contrer les agissements meurtriers d'une organisation criminelle), propose des phases de dialogue entre chaque niveau et nous fait profiter de moments intenses, le plus souvent ponctués par des explosions assourdissantes. L'ambiance années 60 du jeu fait tout de suite penser à Austin Powers, et on sent ici un même sens de la dérision. Les ennemis disposent d'une Intelligence Artificielle assez développée qui leur permet de se mettre à couvert, de réagir aux bruits suspects, de lancer des attaques coordonnées, etc. Et puis n'oublions pas les jolies filles, censées être nombreuses dans le jeu, qui nous feront profiter de leurs polygones parfaits et de leurs textures couleur chair affriolante. Un jeu d'action au rythme soutenu, drôle, avec de jolies nanas et des gros flingues ? No One Lives Forever devrait décidément plaire à beaucoup de monde...



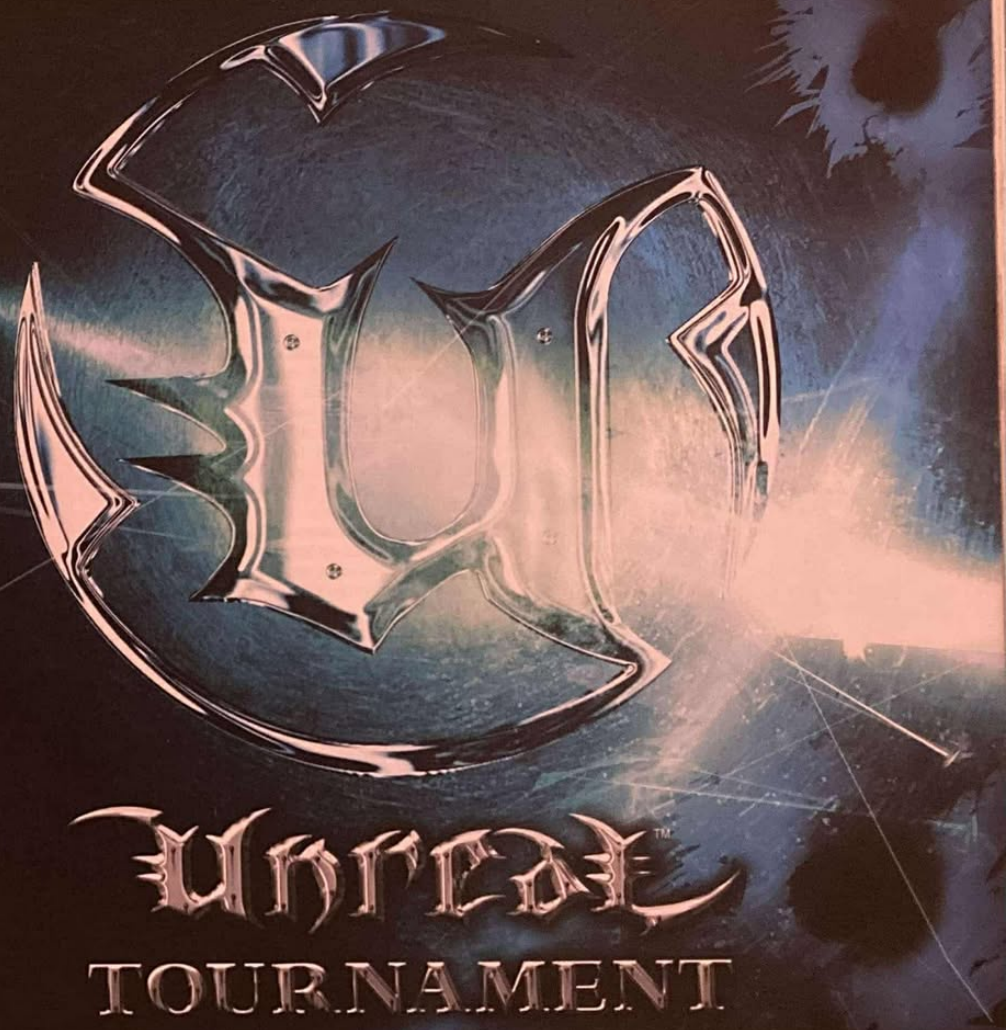
Les ennemis peuvent être touchés à différents points du corps et réagissent en conséquence.

GENRE : Action
ÉDITEUR : Vivendi Universal Interactive
DÉVELOPPEUR : Monolith (États-Unis)
SITE INTERNET : www.the-operative.com (en anglais)
DISPONIBLE fin 2001

The operative

The operative désigne un employé, un subordonné. En l'occurrence, ici, c'est Cate Archer. C'est également le nom du site Internet officiel du jeu, sur lequel vous trouverez quelques infos concernant No One Lives Forever bien sûr (des infos sur le jeu PC, donc, mais cela vous donnera une idée assez précise de ce à quoi vous pouvez vous attendre sur PS2). Vous verrez à quoi ressemblent les gadgets de notre agent secret, et pourrez consulter quelques fiches signalétiques concernant certains de ses principaux ennemis. Enfin, vous pourrez découvrir une photo du développeur qui a inspiré le personnage de Cate Archer : Mlle Martin. Vous allez voir, elle a plutôt une tête rigolote...

REJOIGNEZ LA LIGUE DES GLADIATEURS DU FUTUR



Mégadir 90 % (test import Dreamcast)

INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com][soluces 0892 68 30 20*][3615 Infogrames*]

UNREAL™ TOURNAMENT © 2001 EPIC GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. CREATED BY EPIC GAMES, INC. IN COLLABORATION WITH DIGITAL EXTREMES. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES. INFOGRAMES AND THE INFOGRAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF INFOGRAMES, UNREAL AND THE UNREAL LOGOS ARE TRADEMARKS OF EPIC GAMES, INC. AND OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ©2001 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. UNREAL™ TOURNAMENT ©2001 EPIC GAMES INC. DREAMCAST IS A REGISTERED TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES, LTD. "PLAYSTATION" AND "PS" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

PlayStation 2 Dreamcast

par Jean Santoni

F1 2001

C'est reparti pour un tour

La Formule 1 sera très certainement le genre le plus représenté sur PlayStation 2. Pour cette fin d'année 2001, EA Sports respecte la tradition et nous propose un nouvel opus, curieusement millésimé 2001. Peut-on raisonnablement espérer une révolution ?

GENRE : Simu de F1
ÉDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : EA Sports (États-Unis)
SITE INTERNET : www.easports.com (en anglais)
DISPONIBLE en automne 2001

What's up doc ?

Autant ne rien vous cacher, le contenu de F1 2001 n'offrira pas grand-chose d'original. Eh ouaip, les gars, c'est le genre qui veut ça. Quand on tricote avec la FIA, difficile de prendre des libertés ; on ne plaisante pas avec la F1. Au menu donc : Championnat (avec possibilité de customiser la grille de départ pour les feignasses), course simple, contre la montre… on reste en terrain connu. Le petit plus cette année, c'est la présence d'un mode Challenge qui, une fois terminé, permettra de débloquer le mode Championnat.

Bon ben voilà, il fallait s'y attendre. Un peu plus de six mois après la sortie du décevant F1 2000, la première simulation de Formule 1 d'EA Sports, l'éditeur américain remet le couvert en annonçant la sortie de l'opus 2001 pour cet automne. Six petits mois, c'est vrai que ça paraît vraiment short pour tout remettre en question et effectuer une refonte efficace du gameplay. À mon humble avis, ce n'est pas de cette façon-là que les équipes de développement arriveront un jour à offrir quelque chose de vraiment révolutionnaire aux amateurs de course de F1. Le spectre de la simple réactualisation plane une fois de plus sur cette production et sur nos petites têtes à nous… Okay, sur ce sujet-là, j'avoue que je suis psychorigide.

Premières impressions

EA Sports est donc venu nous rendre une petite visite pour nous présenter une toute nouvelle version jouable de leur dernier rejeton. Il faut bien avouer que, pour un premier contact avec la bête, nous sommes un peu restés sur notre faim. Une fois encore, c'est le pilotage qui est en cause. Après quelques tours de circuit à Hockenheim, un constat s'impose : en mode Simulation, sans l'anti-patinage, sans l'ABS, bref, après avoir désactivé toutes les aides, la conduite reste beaucoup trop axée Arcade et manque par conséquent incroyablement d'intérêt. Les monoplaces collent à la route, les pertes d'adhérence sont vraiment rares même en laissant traîner une roue dans l'herbe… mais bon, rappelons qu'il ne s'agit que d'une version bêta ; des changements sont donc encore parfaitement envisageables. Toutefois, James Hawkins le producteur du jeu nous a confié que F1 2001 ciblait un très large public. Glurps. À côté de ça, on note quelques améliorations par rapport à F1 2000. La force centrifuge notamment est beaucoup mieux simulée ; ce coup-ci, les voitures n'ont pas l'inertie d'une boîte à chaussures ! Les sensations en vue tuyère, quant à elles, sont très convaincantes, et ce, en dépit des nombreuses saccades. Ces problèmes de fluidité devraient logiquement être réglés. Le jeu a également subi un petit lifting graphique, le rendu est beaucoup moins froid mais les monoplaces demeurent toutefois encore trop anguleuses, surtout lorsqu'on les compare à celles de F1 Racing Championship. Pour finir, sachez qu'EA Sports peaufine actuellement les routines d'Intelligence Artificielle, afin d'éviter aux joueurs les petits désagréments habituels des adversaires qui ne vous détectent pas ou qui n'anticipent pas vos erreurs. On nous promet d'autre part des changements météo en temps réel et des arrêts aux stands interactifs. Il reste environ quatre mois avant le lancement de F1 2001 ; souhaitons qu'EA Sports ne joue pas la carte de la facilité et qu'il profite de ce laps de temps pour revoir en profondeur les modèles de conduite.

F1 2001 saura t-il renouveler l'intérêt de la série ? C'est pas gagné…

Bonne nouvelle, les développeurs bossent pas mal sur l'I.A.

Une conduite trop orientée Arcade pour l'instant.

Des graphismes retouchés, pour cette édition 2001.

par Xavier Brun

Spider-Man

The Movie Game

L'araignée de printemps

En attendant le film, voici le jeu vidéo… Les adeptes des collants bleus peuvent se réjouir, il sera toujours temps de se faire une toile.

Shocker et son armée de SWAT en train de faire les super-malins.

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Neversoft (États-Unis)
SITE INTERNET : www.activision.com (en anglais)
DISPONIBLE en mai 2002

Alors que Sam Raimi est en plein tournage dans les rues de New York et de Los Angeles, et que la doublure de Tobey Maguire alias Spidey prend tous les risques dans les airs, suspendu à des filins, Activision prépare un nouveau volet des aventures de l'homme-araignée pour le printemps prochain (2002). Les super-sens de Spider-Man devront être en super-éveil, pour contrecarrer et déjouer les super-mauvais plans du Green Goblin (le bouffon vert) et des autres super-vilains. Les environnements dans lesquels évolueront le héros masqué seront fortement inspirés du film prévu pour 2002. Une reproduction « fidèle » de ces villes, entièrement réalisée en 3D, permettront à Spider-Man d'escalader les gratte-ciel, de passer de building en building et d'emprisonner les forces du Mal dans sa toile. Comme vous pouvez le constater, voici les deux seules photos en notre possession et pas de version jouable. En attendant de vous donner plus amples informations à son sujet, espérons que la jouabilité sera à la hauteur et que la mauvaise gestion des angles de caméra du premier épisode sur PSone ne soit pas renouvelée sur PS2. Cela dit, cette même version PSone s'en tirait tout de même bien. On peut espérer que cette mouture PS2 s'en sortira tout aussi bien.

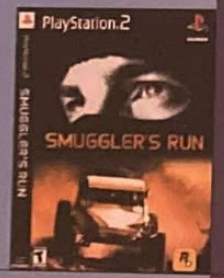
par Julien Hubert

Le monde du jeu vidéo s'agite et Play2Mag vous invite, en quelques extraits, à suivre une actualité aussi diversifiée que passionnante.

La PS2 change de prix !

Vous étiez sûrement très nombreux à l'attendre, la fameuse baisse de prix de la PlayStation 2, eh bien la voilà enfin ! Sony n'a apparemment pas tenu à l'annoncer de manière officielle (puisque nous l'apprenons par le biais d'un communiqué de presse provenant d'une chaîne bien connue de magasins spécialisés, Score Games, pour ne pas la citer), mais elle est bien réelle en tout cas ! Le prix de vente conseillé du monolithe noir le plus hype du moment passe donc, à partir de ce mois-ci, de 2 990 francs à 2 790 francs... Pas vraiment significative, certes, cette baisse de 200 francs permettra néanmoins à tous ceux qui allaient « franchir le pas » de craquer par exemple pour un jeu, un accessoire ou même un DVD vidéo supplémentaire...

En attendant les Platinums PS2...



Take Two prend les devants en ressortant Smuggler's Run, mais cette fois au prix public conseillé de 199 francs ! Bon, cela dit, il faut bien vous rappeler la relative médiocrité du produit, ça aussi, c'est notre boulot ! Mais quand même, il fallait souligner cette initiative qui, espérons-le, donnera de bonnes idées aux autres éditeurs... Un peu de « dynamisme commercial », enfin, comme le dit si bien le communiqué de presse que j'ai sous les yeux !

Tigre accroupi, Dragon caché

Ubi Soft

SONY

J'ai l'impression d'être condamné à vous parler d'Ubi Soft tous les mois, mais bon, là, il faut bien avouer qu'une fois de plus, il met la main sur une licence d'enfer ! Un petit deal avec Sony Pictures Consumer Products et hop, voilà que l'éditeur nous annonce fièrement l'arrivée prochaine de plusieurs jeux basés sur le film *Tigre et Dragon*... Si c'est pas la classe, ça. Tous ceux qui ont vu ce magnifique film (récompensé de quelques précieux Oscars) savent comme moi que la licence se prête parfaitement à une déclinaison vidéoludique... Alors vivement les premières images et infos !

Le retour du toutou en baggie

Grande nouvelle pour les fanas de jeux musicaux : le chien le plus hip hop de notre univers ludique devrait bientôt faire son come-back sur PlayStation 2 ! Le jeu étant officiellement annoncé pour l'automne 2001 au Japon, les premières infos et photos devraient faire surface dès le mois prochain. En attendant, il faudra patienter un peu en imaginant les surprises que pourrait nous réserver Parappa the Rapper 2.

La grande réconciliation, suite...

La toute récente amitié entre Sega et Sony continue à tenir la route. Les deux groupes travaillent presque main dans la main et l'ex-constructeur concurrent vient même d'annoncer quelque chose de carrément surprenant... En effet, Sony et Sega plancheraient actuellement sur une stratégie de jeu online visant à relier les joueurs sur PlayStation 2 et ceux sur Dreamcast (la console de Sega qui vient de tirer sa révérence), pour des parties en réseau sur des jeux communs ! Cette info vient d'une source officielle Sega Japon, mais Sony n'a pas encore donné son propre mot sur l'affaire... Enfin, à ceux qui ne verraient ici qu'un accord improbable ou voué à l'échec, il faut tout de même rappeler quelques faits. Sachez tout d'abord que Sega a beaucoup d'expérience dans le domaine du online, qu'il a regroupé plusieurs centaines de milliers de joueurs dans sa communauté, qu'il pourrait proposer à Sony des marques fortes venant notamment de sa gamme sportive (ou encore un certain Phantasy Star Online), enfin et surtout que Sony compte s'engager avec sa PlayStation 2 dans une grande stratégie online... Qui y perdrait ? Pas les joueurs que nous sommes en tout cas !

SEGA

CONSUMER PRODUCTS
SONY PICTURES

AVEC fun radio

Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

Le jeu PS2 que tout le monde attend !

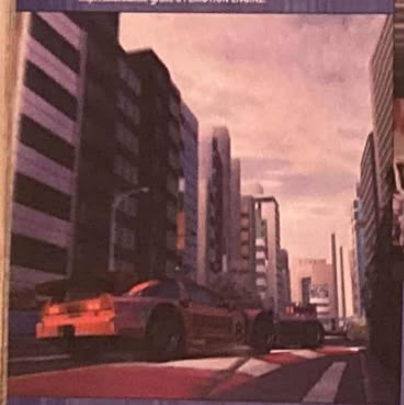
Réservez-le dans tous les Micromania et sur micromania.fr

Disponible le 20 juillet !

Avec les capacités de la PS2, Gran Turismo 3 A-Spec est maintenant parfait, à la hauteur des rêves de chacun. Mais vous n'êtes pas prêts d'en voir le bout ! Rêve ou réalité ? À la vue des premières images, on se demande immédiatement s'il s'agit d'images réelles ou d'un jeu. Des graphismes époustouflants, avec des niveaux de détails et de lumière encore jamais vus !

Des replays interactifs : un véritable jeu dans le jeu, le mode Replays permet de revoir sa course sous toutes les coutures, avec des angles de caméras identiques à une retransmission TV.

Un jeu long, très long ! Plus de 150 voitures sportives issues des catalogues des plus grands constructeurs au monde,15 circuits, les habituels modes Arcade et Simulation, une intelligence artificielle impressionnante grâce à l'EMOTION ENGINE.



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

* Remise délivrée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

92 MICROMANIA BOULOGNE NOUVEAU
C.Cial Auchan - RN 42 - 62280 Saint Martin Boulogne - Tel. 03 21 31 63 51

93 MICROMANIA BORDEAUX LAC NOUVEAU
C.Cial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tel. 05 56 29 05 36

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tel. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tel. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tel. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tel. 01 40 15 92 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tel. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE - Tel. 01 44 52 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tel. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tel. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tel. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tel. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tel. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tel. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tel. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tel. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU
C.Cial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tel. 05 61 00 13 20
66 MICROMANIA PERPIGNAN NOUVEAU
C.Cial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignon - Tel. 04 68 68 33 21

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tel. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tel. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tel. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tel. 01 43 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tel. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tel. 01 48 54 73 07
94 MICROMANIA LES ARCADES - Tel. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tel. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tel. 01 46 87 30 71

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU
C.Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tel. 01 47 73 69 17
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE NOUVEAU
C.Cial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tel. 03 88 07 27 18

94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tel. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tel. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tel. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tel. 01 34 24 88 01

PROVINCE

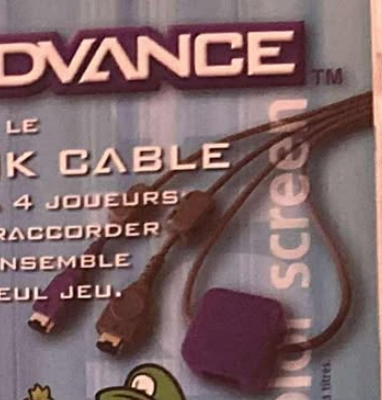
06 MICROMANIA ANTIBES - Tel. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tel. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tel. 04 93 62 01 14

GAME BOY ADVANCE™

AVEC LE

GAME LINK CABLE

DÉSORMAIS 2 À 4 JOUEURS PEUVENT SE RACCORDER ET JOUER ENSEMBLE AVEC UN SEUL JEU.



Wide color screen*

* Sauf sur certains titres.

F-ZERO

F-Zero délivre tout le potentiel du Game Boy Advance. L'animation est démentie et l'impression de vitesse est au rendez-vous. Avec ses 5 modes de jeu, F-Zero dispose d'une longévité remarquable, fortement appuyée par le jeu multijoueurs à 4.

Que serait une console Nintendo sans son Mario ? Une fois encore, Nintendo montre son savoir-faire en matière de plate-forme : technique irréprochable, que ce soit au niveau de la jouabilité, du graphisme ou encore de l'animation. Un incontournable de la nouvelle portable.

SUPER MARIO ADVANCE

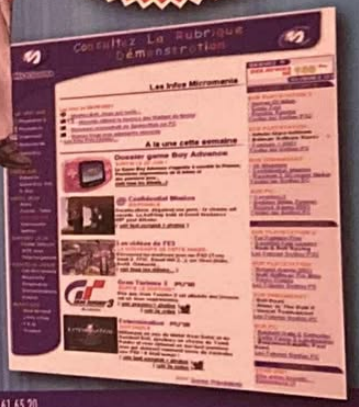
Le personnage phare d'Ubi Soft reprend du service. Cette version Game Boy Advance surprend par la qualité de son graphisme. À coup sûr, une référence du genre. Difficile de faire l'impasse !

Graphisme finement détaillé, effets de magie exceptionnels, prise en main instantanée et une jouabilité du tonnerre ! Les nostalgiques (et tous les autres !) vont adorer.

EXCLUSIF MICROMANIA

Avec Nintendo et Micromania participez au Championnat Game Boy Advance

Tous les détails sur micromania.fr et dans votre Micromania



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

game one

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

01 MICROMANIA VITROLLES - Tel. 04 42 77 49 50
01 MICROMANIA AUBAGNE - Tel. 04 42 82 40 35
03 MICROMANIA LA VALENTINE - Tel. 04 91 35 72 72
03 MICROMANIA LE MERLAN - Tel. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tel. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tel. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tel. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tel. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tel. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tel. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tel. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tel. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tel. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS - Tel. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tel. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tel. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tel. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tel. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tel. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tel. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tel. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tel. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tel. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tel. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tel. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tel. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE - Tel. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tel. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tel. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tel. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tel. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tel. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tel. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tel. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tel. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tel. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tel. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tel. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tel. 04 90 81 05 40

Par François Terrain

KAZUNORI YAMAUCHI

L'HOMME QUI MURMURAIT À L'OREILLE DES CHEVAUX (VAPEURS)

À cause de lui, vous êtes des millions à vous être usés les pouces sur vos manettes. Sur PSone, il vous a fait découvrir le vrai sens du mot « simulation », et sur PS2, il vous dévoile aujourd'hui sa définition du mot « perfection ». Lui, c'est Kazunori Yamauchi, papa de la saga Gran Turismo et grand gourou de Polyphony Digital… Rencontre.

Le rêve de Kazunori Yamauchi a toujours été le même, invariable et sans concession : développer, sur console, la simulation de conduite automobile ultime, une référence absolue, un chef-d'œuvre entièrement dévolu au Maître-cylindre et à son cortège de bielles. Tel un chef d'orchestre, un horloger de précision, il a essoré la PSone jusqu'à la lie, pour lui faire cracher la fabuleuse série des Gran Turismo. Deux productions au compteur, qui firent date pour les amoureux de belles mécaniques, comme d'irrésistibles appels à l'excès de vitesse virtuel… Sa vie de développeur est rythmée par le tempo mélodieux et ronronnant des plus belles mécaniques automobiles jamais conçues par l'homme. Les V6, les V8, les V10, les caisses d'hier et d'aujourd'hui, les bolides turbo-compressés taillés pour le rallye, les monstres de puissance prêts à bouffer l'asphalte, les modestes citadines, les voitures de grand tourisme… Pour Kazunori Yamauchi, tout ce qui possède 4 roues et un volant mérite les plus délicates attentions. Adepte du modèle physique pointu, de l'infime détail esthétique « ki tue », de la modélisation aux petits oignons, il a découvert avec la PS2 un nouveau terrain de jeu apte à retranscrire son vœu le plus cher : nous donner (enfin) l'impression de piloter des voitures d'exception, à jamais inaccessibles au commun des mortels. Vœu exaucé, monsieur Kazunori… GT3 est né et bien né ! Et ça nous a donné envie de vous poser quelques questions, afin de mieux vous connaître…

Play2Mag : Après la sortie de GT3 au Japon, quel feedback avez-vous eu de la part du public ?

Kazunori Yamauchi : Nous avons eu beaucoup de retour car les joueurs nous ont attendus pendant longtemps. Nous avons reçu énormément de lettres de soutien, et j'en ai été très content… même si cela nous a mis une grosse pression !

Initialement, GT3 était connu sous le nom de GT2000. Simple changement de titre ou réelle évolution du projet ?

La raison principale de ce changement est, qu'à l'origine, GT2000 avait été conçu comme une sorte de démo censée refléter les capacités techniques de la PS2. Cette version ne comportait alors qu'une cinquantaine de voitures, ainsi que le mode Arcade. Puis, lorsque nous avons décidé de transformer cette simple démo en un vrai jeu, nous avons alors repris les éléments principaux déjà présents dans GT2 : les modes Arcade et GT, un nombre minimum de voitures et plus de circuits.

Qu'est-ce qui a dicté ce changement de cap ?

Oh, la raison n'est pas bien compliquée ! Nous ne voulions pas nous contenter d'une simple démo : nous souhaitions pousser la saga GT beaucoup plus loin que ça… Mais pour en arriver à un résultat qui nous convenait vraiment, il nous a fallu beaucoup de temps…

Justement, avec le retard pris par GT3 la pression sur vos épaules devait être énorme…

La pression est quelque chose que nous avons toujours connue, que ce soit pour GT3 ou les précédents épisodes. En fait, tous les développeurs la rencontrent lorsqu'ils essayent d'attendre les objectifs qu'ils se sont fixés !

Quels sont les éléments initialement prévus que vous n'avez pas pu intégrer dans GT3 ?

En premier lieu, le nombre de voitures. Nous voulions en inclure beaucoup plus, mais en termes de production cela nous aurait bien pris trop de temps. Nous souhaitions également proposer encore plus de pistes détrempées par la pluie. Mais là aussi nous avons été confrontés à des problèmes d'organisation, plus qu'à des limitations techniques.

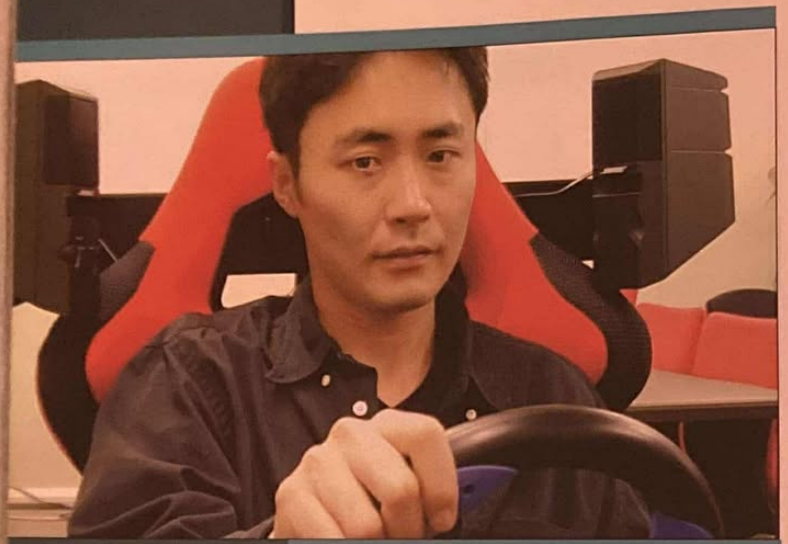
Comment s'est déroulée la transition entre les essais sur piste et la conception des modèles physiques des voitures ?

Pour les besoins du jeu, nous avons conduit une centaine de voitures sur des circuits professionnels. Mais attention, nous n'avons pas conçu GT3 en utilisant la technique du « on pilote les voitures et ensuite on tente d'imiter la réalité ». Non, ça s'est déroulé différemment : on a essayé les voitures, et à partir de là, on a retranscrit dans le jeu ce que nous avions ressenti à leur volant. En clair, on a conçu les modèles physiques des voitures à la « sensation », en les conduisant, puis en entrant nos impressions dans un moteur de programmation qui nous est propre, dont on peut facilement modifier les paramètres. On a réalisé une première ébauche de chaque modèle physique pour chaque voiture, et ensuite on l'a vraiment pilotée. Par ce biais, on se disait « Ah, mais ça marche comme ça alors ! » et on retouchait ainsi le programme.

Quelle est la partie dont vous êtes le plus fier dans GT3 ?

Il n'y en a pas vraiment une dont je sois beaucoup plus fier que l'autre, mais si je

La vue cockpit, ainsi que les dégâts sur les voitures, ne sont pas présents dans GT3, parce que, suite à nos essais, nous n'étions pas satisfaits.



Je voudrais que, désormais, l'évolution de GT ne se fasse plus verticalement, mais horizontalement.

ne devais en retenir qu'une, ce serait le système du jeu. Je l'ai créé en 1997, et réutilisé dans les autres GT. Mais on peut dire que je l'ai enfin presque rendu en accord avec ce que j'avais imaginé à l'époque. C'est donc de ça dont je suis le plus fier dans GT3, à savoir l'évolution du système de jeu.

Pourquoi ne pas avoir inclus la vue cockpit initialement prévue ?

Nous avons essayé d'intégrer une vue cockpit dans GT3, mais finalement nous nous sommes rendu compte que c'était trop compliqué à réaliser, car il fallait concevoir une vue différente pour chaque modèle présent dans le jeu ! Et malheureusement, nous n'avons pas eu le temps de mener à bien ce travail.

Peut-être dans GT4...

La vue cockpit, ainsi que les dégâts sur les voitures, ne sont pas présents dans GT3, parce que, suite à nos essais, nous n'étions pas satisfaits du résultat, ou parce que nous manquions de temps... Mais nous tenterons à nouveau de les intégrer pour un prochain épisode !

Quelle nouvelle étape souhaitez-vous franchir avec GT4 ?

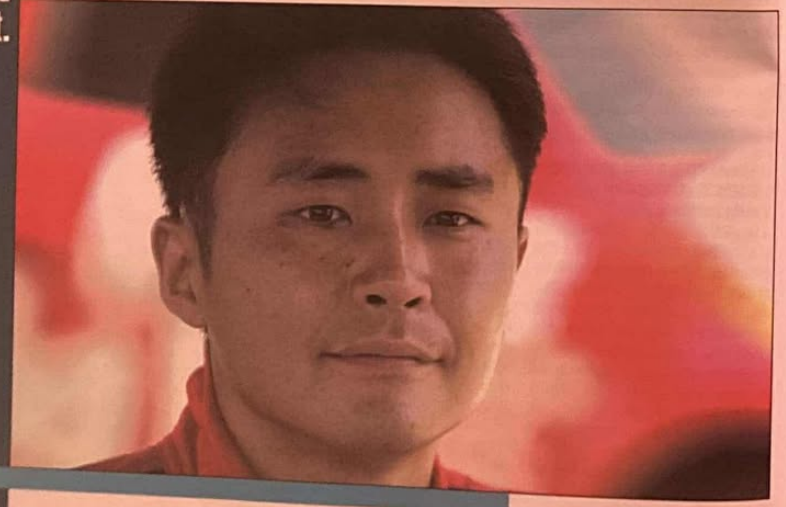
En termes de réalisation, il sera probablement difficile de faire mieux sur PS2, à cause des restrictions « hardware » de la console. La prochaine étape, ne sera pas une conduite plus réaliste, ni même des graphismes encore plus beaux - même si nous essaierons encore de les améliorer, car nous ne sommes pas à 100 % satisfaits par ceux de GT3 - mais visera plutôt la manière de s'amuser. Un Gran Turismo compatible avec le jeu online, par exemple... et surtout, une utilisation intelligente des possibilités offertes par le réseau. En clair, je voudrais que, désormais, l'évolution de GT ne se fasse plus verticalement, mais horizontalement...

Après trois simulations de conduite consécutives, n'avez-vous pas envie de vous tourner vers d'autres genres de jeux ?

Effectivement, nous aimerions nous lancer dans de nouveaux challenges. Nous menons actuellement des recherches, afin d'explorer de nouveaux champs d'action, mais, pour l'instant, nous n'avons pas de projet très précis en tête... Alors nous allons prendre notre temps, jusqu'à ce que nous trouvions la bonne opportunité...

Pour finir, un petit message, à l'attention des joueurs français...

Excusez-moi de vous avoir fait attendre, mais j'ai fait de mon mieux pour que ce jeu soit le meilleur possible. Alors maintenant, prenez le temps de bien vous amuser avec GT3 !



MOBI FUN

RELOOK ton PORTABLE

et celui de tes ami(e)s en composant le : c'est simple, rapide ET ... super fun

08.92.68.76.75

1 Compose le 08.92.68.76.75 à partir de n'importe quel téléphone

2 Choisis le code logo ou sonnerie (par exemple pour ▶ ■ ◀◀ ▶▶ le code est 10850)

3 Entre ton n° de portable ou celui d'un copin ou d'une la copine si c'est pour une surprise

4 Après quelques secondes, le logo ou la sonnerie est sur le portable indiqué

Le TOP Logos — PERSONNALISE ton portable

INFO

10850 · 10823 · 10826 · 10827 · 10832 · 10816

10825 · 10809 · 10836 · 10818 · 10837 · 10805

FUN

11305 · 11306 · 11307 · 11311 · 11331 · 11313 · 11601 · 11602 · 10808 · 11302 · 10807 · 11304 · 11303 · 10848 · 10601 · 10602 · 10622 · 10660

LOVE

11001 · 11022 · 11021 · 11003 · 11004 · 11005 · 11007 · 11009 · 11028 · 11023 · 11024 · 11030 · 10504 · 10516 · 10528 · 10502 · 10506 · 10530

SPORT & EROS

11502 · 11501 · 11522 · 11505 · 11508 · 11503 · 11520 · 11515 · 10624 · 11802 · 11809 · 10111 · 10101 · 10102 · 10103 · 10110 · 10118 · 10117

Les Logos sont compatibles avec les NOKIA : n42,n702, 3210,3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150e, 6210, 6251, 7110, 7160, 8110, 8210, 250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000,9110

Le TOP Sonneries — Fais VIBRER ton portable

One more time	20504	James Bond thème	21401	7 days	20519
Angela	20508	Mission Impossible	21408	I will survive	21605
Saturday Nights Fever	21603	Sex in the city	21416	Suprême	20515
Wassup	20516	Amicalement votre	21414	It wasn't me	20509
Lolita	20518	Albator	21402	Happy Birthday	21702
Elle te rends dingue	20501	I feel good	21804	We are the champions	21704

ECOUTE ET CHOISIS DES CENTAINES D'AUTRES SONNERIES AU 08 92 68 76 75

Les sonneries sont compatibles avec les NOKIA : n42,n702, 3210,3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150e, 6210, 6251, 7110, 7160, 8110, 8210, 250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000,9110, ainsi qu'avec les Siagem MC 932, C 936, MC 950, MC 959 et MC 9500

ET RETROUVE NOUS SUR WWW.MOBIFUN.NET

2.21 Primm media consulting - rcs B391068343

GENRE : Simulation automobile **ÉDITEUR** : Sony C.E. **DÉVELOPPEUR** : Polyphony Digital (Japon) **DISPONIBLE** le 21 juillet 2001
SITE INTERNET : www.uk.scee.com/gt3/ (en anglais)

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

SI GT3, J'IRAI VITE L'ACHETER

GT3 et moi, c'est un peu comme Jean-Édouard et Loana. On a très vite conclu mais on n'est pas au bout de nos peines. Pourtant, une chose est sûre, si la bête ne se laisse pas apprivoiser facilement, elle nous réserve de très longues heures de jeu. Un bon entraînement, beaucoup de patience et un fin doigté paraissent être la clé du succès. Quoi qu'il en soit, le spectacle est assuré…

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 6
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 170, c'est le nombre de voitures
PARTICULARITÉ : Le meilleur jeu de course du monde

J'ai peine à le croire, et pourtant… GT3 est là. Après de long mois de patience, de multiples pré-versions ne laissant entrevoir que de maigres parties du jeu, la version européenne de ce que l'on nommera modestement « le plus beau jeu de l'univers » vient enfin d'atterrir sur les étals de nos magasins. Et comme je suis impatient de voir de quoi il en retourne, entrons directement dans le vif du sujet. Je retire le DVD de sa boîte pour l'insérer dans la PlayStation 2. Après quelques instants d'attente, l'intro démarre. DVD oblige, c'est un véritable petit film se déroulant sous mes yeux, un savant mélange d'images réelles, de synthèse et d'effets spéciaux, suivi d'un menu bien connu des amateurs de Gran Turismo : sélection du mode Arcade, Simulation, Ralentis, Cartes mémoires et Options.

Du mode Arcade…

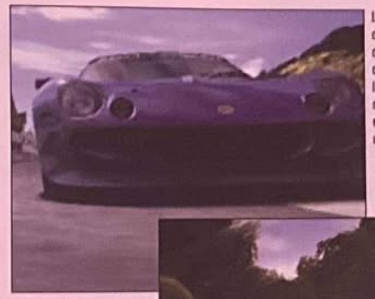
Pour ceux qui découvrent Gran Turismo, sachez que le soft se scinde en deux parties distinctes : l'Arcade et la Simulation. Le mode Arcade est le plus simple des deux. Composé de 36 circuits divisés en 6 tranches, vous devrez gagner les courses une à une pour débloquer la tranche suivante, jusqu'à ce que les 36 parcours vous soient accessibles. Selon le niveau de difficulté choisi (facile, amateur ou professionnel), une ou plusieurs voitures bonus récompenseront vos efforts à la fin de chaque tranche. Bien évidemment, si vous attaquez par le mode le plus dur, la console considère que vous auriez gagné dans les niveaux inférieurs et vous octroiera a fortiori les 3 niveaux d'un coup. À cela s'ajoutent des courses contre la montre, un mode 2 Joueurs sur écran splitté, et une option multijoueur permettant de relier jusqu'à trois consoles entre elles. Enfin, la découverte de chaque circuit peut se faire grâce à l'option d'entraînement. Mais attention, le jeu ne comporte pas 36 circuits différents. Il s'agit en fait de 19 parcours proposant plusieurs itinéraires ou un mode Inversé (on tourne dans l'autre sens). Une très grande partie des voitures étant disponibles dans ce mode Arcade, il s'avère pratique pour prendre en main le comportement réaliste de chacune d'entre elles.

… à la Simulation

Bien que la richesse de ce mode justifie à elle seule un jeu complet, il faut se tourner vers la partie Simulation pour découvrir le réel intérêt de Loana… pardon, de Gran Turismo. L'approche y est radicalement différente. Primo, vous ne disposez d'aucune voiture mais seulement d'une petite somme d'argent. Secundo, avant d'accéder au moindre circuit, il vous faut passer plusieurs permis, 6 au total, comportant 8 épreuves chacun. Ces dernières sont sanctionnées par un temps maximum plus ou moins coriace selon que vous vouliez obtenir le bronze, l'argent ou l'or. Dans tous les cas, un permis en bronze vaut autant qu'un permis en or. En revanche, le gain d'un permis en or vous récompense d'une voiture dont la puissante varie selon la difficulté moyenne du permis. Passer une licence en or permet donc d'économiser de l'argent. Mais attention, les chronos à obtenir sont impressionnants ! Enfin, les multiples coupes que les permis débloquent sont classées par catégorie de véhicules. En remportant course après course, vous cumulez plus ou moins de brouzoufs en fonction de vos résultats et pourrez acheter les véhicules appropriés et les améliorer en vous rendant chez le concessionnaire. Suspensions, allégement de la carrosserie, turbo, roues, freins… transformeront littéralement les performances de votre bolide. D'autres options comme la vidange ou le centre de lavage ajoutent une note fantaisiste au jeu.

Le meilleur de Gran Turismo 2

Tout cela ressemble étrangement à Gran Turismo 2 me diront certains. En fait, GT3 reprend les grandes lignes de son prédécesseur sans pour autant s'encombrer de l'inutile. Ainsi, les voitures d'occasions ont tout bonnement disparu - il est vrai qu'elles noyaient le joueur - tout comme les coupes des constructeurs qui n'apportaient aucun intérêt, hormis celui de prolonger la durée du jeu de manière artificielle. En contrepartie, les championnats sont plus nombreux et l'organisation de l'interface nettement plus claire. Pas moins de 85 épreuves, sans compter les niveaux bonus, et un paquet de voitures à gagner. Là encore, GT3 promet de très nombreuses heures d'amusement. Enfin, le passage des deux premiers permis est facilité par des aides comme le tracé au sol changeant de couleur selon le niveau d'accélération ou de freinage à appliquer, et l'apparition de Ghost (voiture fantôme) permettant de situer instantanément sa performance par rapport à son meilleur temps. Que du bon. Mais la plus flagrante des améliorations reste sans conteste la performance de la console elle-même. Au risque de dire une évidence dont la débilité dépasse celle des commentaires les plus croustillants de Laure ou d'Aziz, la Playstation 2, ben, c'est pas une PSone. Et là, tout est dit. Il aura cependant fallu attendre un jeu comme celui-ci, pour prendre réellement conscience de la puissance de la bête. Vous vous souvenez de la séquence d'intro de GT2 ? Et bien c'est encore plus beau et en temps réel. Sans aucun doute possible, nous voilà devant le plus merveilleux jeu de voitures toutes machines confondues, bornes d'Arcade comprises. Chaque voiture et circuit comporte 10 à 30 fois plus de polygones que dans les précédentes versions, le tout dans une définition plus



Le nombre de caméras lors des ralentis à plus que doublé : vue latérale, pare-chocs, ailes avant et arrière, toit… un vrai régal.

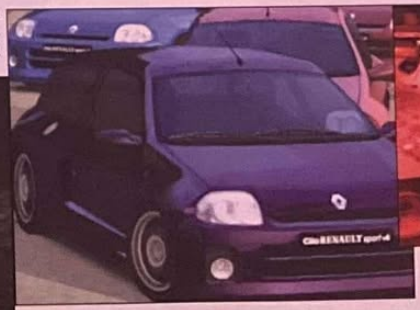
Le nuage de poussière volumétrique soulevé par les voitures sur les pistes en terre est unique en son genre. Côté rendu, on n'a jamais fait aussi réaliste depuis l'invention de la télévision.

Les permis en OR

Pour chaque permis en or, vous remporterez les voitures suivantes :
Permis B
Mazda Miata RS
Permis A
Mazda RX8
Permis IB
Nissan Z Concept Car
Permis IA
Aston Martin Vanquish
Permis S
Dodge Viper GTS-R Concept Car
Permis Rally
Subaru Impreza Rally Car Prototype
À 50% du jeu, une Chevrolet Corvette C5R vous sera gratuitement attribuée.

Moins fouillis que la précédente version, le système des menus permet de s'y retrouver plus facilement.

Malgré la somme de polygones affichés, l'animation ne montre aucune faiblesse, contrairement aux pré-versions que nous avions testées.



En variant les effets visuels au rythme de la musique, le ralenti automatique assemble un vrai clip vidéo en temps réel. Ça fait un peu mal à la tête…

Les créateurs : Bien que n'ayant à ce jour produit que la série des jeux de voitures Gran Turismo, Kazunori Yamauchi nous confiait récemment que sa société se tournait vers l'élaboration d'autres types de jeux… à suivre.

GT2 et GT3 : le comparatif

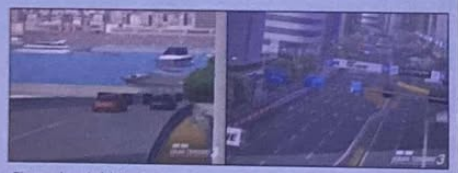
Voici les principales différences entre GT2 et GT3.

Alors que GT2 comportait 160 voitures de modèles différents (les 400 autres n'étant que des variantes de ces modèles), GT3 en comporte 176.

Il est désormais possible de s'aider de la télémétrie. Certes, cette option reste quelque peu sommaire mais en comparant les temps de deux ralentis, on localise plus rapidement les mauvaises trajectoires.

La météo fait désormais des siennes. O.K., il ne pleut que sur un circuit et le temps ne varie pas pendant la course. Mais le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est drôlement impressionnant.

Un tracé sur la route permet de mieux comprendre les trajectoires et le dosage accélération/freinage à adopter. Cela ne fonctionne hélas que pour les deux premiers permis. Par contre, le Ghost (voiture fantôme) est utilisable à n'importe quel moment et c'est bien pratique pour comparer ses performances avec le meilleur tour en course.



Bien que la majorité des circuits soient ceux de GT2, ils demeurent pratiquement méconnaissables tant le graphisme a évolué. À cela s'ajoutent les deux parcours de Tokyo et de Monaco, portant ainsi le nombre total à 19, soit 36 variantes avec les déviations et quelques pistes « renversées ».

Quel que soit le modèle, chaque voiture profite d'une modélisation en tous points parfaite.

fine et accompagnée d'un paquet d'effets spéciaux impossible à réaliser sur la console de l'époque. Si vous lisez régulièrement le magazine, vous savez déjà qu'un effet de chaleur se dégage des voitures, que de la fumée apparaît sur les gros freinages ou les dérapages, que les véhicules reflètent en temps réel les décors et les autres caisses, que la route brille plus ou moins selon l'éclairage du soleil, que les ralentis sont extraordinaires, que le comportement des voitures est encore plus proche de la réalité, que le CAC 40 a perdu 1,8 % aujourd'hui et que les Américains ont élu Georges Bush Junior. À plus d'un titre, cette version def', nous bluffe d'avantage encore. Jugez plutôt (pas le chien, hein ! il n'a rien fait) : les freins rougissent, les quelques ralentissements dans l'animation observés sur les pré-versions ont entièrement disparu, le jeu prend en compte la pression exercée sur les boutons (accélération et freinage analogique), le nombre de caméras lors des ralentis a doublé et un mode Automatique permet d'observer la course avec des visuels se modifiant au rythme de la musique. Quant aux circuits, ils n'ont plus grand-chose à voir avec les versions d'avant. C'est bourré de détails à n'en plus finir. Bref, c'est extraordinaire, et je pèse mes mots ! Le menu des options a lui aussi bien évolué et se rapproche de ceux observés habituellement sur PC. Prise en charge du volant à retour de force mise à part, des options comme la prise en compte des télés 16/9 pour un affichage plein écran, ou encore le paramétrage des assistances à la conduite font leur apparition.

Faire encore mieux dans un avenir proche me paraît impossible

Bon, ce n'est pas tout mais il est grand temps de faire quelques tours de roue ensemble. Après m'être acharné sur les trois premiers permis (tous en or, j'en suis très fier), je décide de ne pas utiliser l'une des voitures gagnées, mais plutôt de me rendre chez le concessionnaire le plus proche. Voyons, comment vais-je dépenser mes 18 000 crédits... non, c'est trop cher... celle-là non plus... non... décidément, c'est hors de prix les voitures. Ah, voilà, une petite Toyota Vitz RS 1,5 litre. Je choisis la couleur, tenez, vert moche, et je paye, cash. Notez au passage que les menus sont splendides, d'une clarté rare et les temps de chargement inexistants, ou presque. Je me rends ensuite dans le garage pour monter dans ce superbe veau. Ben oui, dans cette gamme de prix, c'est pas bien brillant côté performance. Rendez-vous sur le premier championnat. Je consulte rapidement les règles... toutes les voitures sont tolérées sans aucune limitation de catégorie, de tuning et autre truc du genre. Certes, Le gagnant n'emporte que 1 000 crédits mais c'est la ligue la plus faible. Tiens ? Il est désormais possible de visionner le circuit à l'avance. Qu'importe, la voiture m'est montrée sous tous ses angles pendant le compte à rebours et hop !, c'est parti. Je fais patiner les roues (je n'utilise aucune aide à la conduite) et je commence par doubler le cinquième concurrent. Cool. Le comportement est vraiment étonnant et la possibilité de doser l'accélération et le

Voici l'un des multiples effets réalistes dont est capable la PS2. Les phares se reflètent dans les gouttelettes de pluie.

Polyphony Digital a même poussé le vice de faire rougir les freins au freinage. C'est qu'ils ont le souci du détail, les p'tits gars.

VOUS POURRIEZ LA DÉGOMMER À 800 KM ?

LUI OUI.

"De l'excellente guérilla-science-fiction"
Play Mag

"Une ambiance prenante à souhait"
PSM2

GUNGRIFFON blaze

LE SHOOT MÉCHA 3D POUR LES JOUEURS QUI ONT UN OBJECTIF PRÉCIS

Virgin Interactive
SWING! Entertainment Media AG
GA Game Arts
PlayStation 2
www.swing-games.com
www.virgininteractive.fr

La concurrence peut trembler, GT3 est dans la place.

Le jeu des suspensions est juste super crédible.

La route change de couleur en fonction de l'éclairage du soleil. Sublime !

Gagnez le jeu GT3

(dédicacé par Kazunori Yamauchi)

C'est-y pas sympa ça, de vous offrir un exemplaire de GT3 dédicacé par son génial créateur, alias Kazunori Yamauchi ? Oui, un bien beau cadeau, rien que pour vous… Mais bon, va falloir vous arracher pour le mériter ! Alors voilà, il faut remporter toutes les épreuves en Or sur le permis S, en moins de 6 min, le tout avec une seule main ! O.K., détendez-vous, je plaisante… Non, le concours est beaucoup plus stupide que ça : envoyez-nous, avant le 10 août prochain, une carte postale ultra-crétine ou super-ringuarde (ou les deux) de vos vacances, et hop ! l'expéditeur (ou « trice ») de la plus sympa se verra offrir un magnifique GT3 dédicacé ! Ah oui, dernier détail : n'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées complètes sur la carte, hein, parce qu'on n'est pas devin…

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Volant à retour de force

[illegible] /10
[illegible] /10
[illegible] /10
INTÉRÊT 9/10

⊕ C'est d'une beauté hallucinante
⊕ La richesse du jeu
⊕ Un réalisme confondant
⊕ Un gameplay hors du commun
⊖ Pas de déformation des voitures

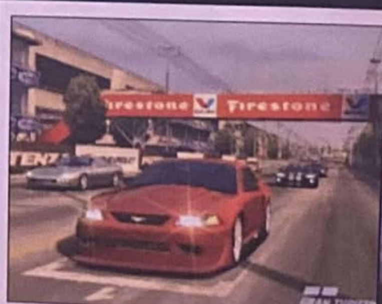
Pour quel public ?

Pour tout le monde, même ceux qui n'aiment pas les voitures. Attention tout de même, finir le jeu peut s'avérer quelque peu difficile pour un débutant.

Dans le même genre

WRC 2001 (à venir)

freinage apporte une finesse sans égal dans la conduite. À l'instar des jeux précédents, seulement 2 vues « pilote » sont utilisables. Pas de vue intérieure comme la rumeur le laissait croire. Je mords sur le vibreur et je rattrape le quatrième… bon sang, c'est vraiment grisant de piloter ce type de véhicule. Je m'explique : si les jeux de F1 sont de plus en plus réalistes, on ne peut que supposer la véracité du comportement d'un tel bolide, à moins d'avoir eue la chance d'en piloter un jour. Les points de comparaison sont donc plus aléatoires. Là, c'est comme dans la vraie vie. On se croit réellement au volant et l'on retrouve les mêmes sensations. Bon sang, une épingle à cheveux… pourvu qu'il n'y ait pas de peigne… désolé. Je freine comme une bête en tournant légèrement pour profiter de la répartition des masses (je me la pète un peu là). Fantastique. Bon, passons sur le reste de la course et sautons quelques heures de jeu. Après moult courses en tout genre, me voici dans le championnat Rally. Initié lors du second volet de Gran Turismo, cette section a grandement évoluée avec bien plus de parcours en terre et quelques voitures d'exception comme le nouveau prototype de la Subaru Impreza ou la 206 WRC. Les capacités graphiques de la console trouvent ici leur salut, notamment au travers de nuages de poussière volumétriques. Cela signifie que la traînée occupe un volume tridimensionnel dont la couleur varie selon l'éclairage de la piste. Lors des ralentis, c'est carrément une retransmission télé à laquelle on assiste. Idem pour les circuits sous la pluie avec les différents feux et lampadaires se reflétant dans les traînées d'eau soulevées par les pneus des voitures. Il faut vraiment le voir pour le croire. Plus on entre dans le jeu, et plus on a envie de jouer. Je ne vous cache pas que terminer entièrement le jeu pourrait s'avérer un tantinet lassant ; mais pour l'instant, j'en redemande encore et encore. Je pourrais d'ailleurs vous en parler des pages durant, tant mon enthousiasme est à son comble, mais le rédac' chef (ndrédac' chef : il faut bien parler du reste de l'actualité…) ne m'accorde que ces quatre malheureuses pages. Mais ne vous fiez pas à la taille du test, Gran Turismo 3 mériterait un magazine entier à lui tout seul. Pour conclure, j'exprimerai juste un ou deux reproches : les voitures ne se déforment toujours pas et l'intelligence des concurrents n'est pas fabuleuse, sans que cela gêne pour autant le bon déroulement d'une course. On aurait tout de même aimé davantage de subtilité. Quoi qu'il en soit, courez vite l'acheter, en aucun cas vous ne le regretterez. Un must absolument incontournable.



Plus de 4 000 polygones par voitures ! C'est 20 fois plus que dans Gran Turismo 2.

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

NEW
PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 100 F DE BON D'ACHAT*
2990 FRS
*1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MULTI-JOUEURS	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
PRISE PERITEL RGB 1/2	69 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

4X4 EVOLUTION	399 F
ALL STAR BASEBALL 2002	399 F
AQUA AQUA WATRIX 2	299 F
ARMORED CORE	429 F
ARMY MEN AIR ATTACK 2	429 F
ARMY MEN SARGES HEROS 2	429 F
BLADE	429 F
BILLARD POOL MASTER	349 F
CRAZY TAXI	399 F
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F
DISNEY'S DINOSAUR	429 F
DONALD	429 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F
DYNASTY WARRIORS 2	399 F
EA SPORTS RUGBY	429 F
EPHEMERAL FANTASIA	429 F
ESPN NBA2 NIGHT	429 F
ESPN NHL HOCKEY NIGHT	429 F
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	429 F
ETERNAL RING	429 F
EVERGRACE	399 F
EXTERMINATION	N.C.
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	429 F
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	299 F
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
FORMULA 2001	399 F
FUR FIGHTERS PLUS	399 F
GAUNTLET DARK LEGACY	429 F
GIFT	429 F
GRADUIS 3&4	399 F
GRAN TOURISMO 3	N.C.
GUNGRIFFON BLAZE	429 F
H 30 SURFING	399 F
ISS	429 F
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KENGO	399 F
KESSEN	429 F
KO KING 2001	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE + TAPIS	399 F
LE MANS	429 F
MDK 2 ARMAGEDDON	429 F
MONKEY ISLAND 4	399 F
MOTO GP	399 F
MIDNIGHT CLUB	399 F
MTV MUSIC GENERATOR 2001	429 F
NBA 2001	429 F
NBA HOOPZ	429 F
NBA STREET	429 F
NHL 2001	449 F
ONI	429 F
OPERATION WINBACK	399 F
ORPHEN	399 F
PORTAL RUNNER	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
QUAKE 3	429 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
RING OF RED	429 F
RUMBLE RACING	429 F
SHADOW OF MEMORIES	429 F
SIDEWINDER	429 F
SILENT SCOPE 2	429 F
SILPHEED	429 F
SKY ODYSSEY	399 F
SMUGGLERS RUN	399 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	429 F
STAR WARS STAR FIGHTER	399 F
STUNT GP	429 F
SUMMORER	429 F
SUPER BUST A MOVE	299 F
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	429 F
TIGER PGA TOUR 2001	429 F
TIMESPLITTERS	449 F
TOP GEAR DAREDEVIL	399 F
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOKYO X-TREME RACING	399 F
TRACK AND FIELD	429 F
UEFA CHALLENGE	429 F
UNREAL TOURNAMENT	399 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
WILD WILD RACING	399 F
WORLD D.L. THUNDER TANKS	429 F
X SQUAD	429 F
Z.O.E. + DEMO MGS 2	449 F

FILM DVD

007 LE MONDE NE SUFFIT PAS	169 F
28 JOURS EN SURCIS	189 F
101 DALMATIENS	189 F
101 DALMATIENS LE FILM	169 F
ABYSS EDITION SPECIALE	189 F
ALBATOR 78 COFFRET 6 CD	599 F
ALBATOR 84 COFFRET 3 CD	399 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	149 F
CITE D'OR COFFRET 6 CD	649 F
COFFRET BATMAN 4 TITRES	449 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F
DARKMAN	189 F
DINOSAURE (disney)	189 F
DRAGON BALL FILM	149 F
DOBERMAN	189 F
EN PLEINE TEMPÊTE	169 F
FACES	189 F
FANTASIA 2000 (DISNEY)	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F
FANTOME DE L'OPERA	79 F
GLADIATOR (DVD + BONUS)	199 F
HERCULES DISNEY	189 F
HOLLOW MAN	169 F
INDEPENDANCE DAY edition spéciale	189 F
JEANNE D'ARC	169 F
JURASSIC PARK 1	179 F
JURASSIC PARC 2	179 F
JURASSIC PARCK GOLD	649 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD 2	169 F
LA FIN DES TEMPS	189 F
LA LIGNE VERTE	189 F
LA MOMIE	189 F
LA PLAGE	189 F
LA SOURIS	169 F
LE DOULOS	169 F
LE JOUR LE PLUS LONG	189 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
LE PATRIOTE	169 F
LES AVENTURES DE MERLIN	169 F
MISSION IMPOSSIBLE 2	189 F
MULAN	189 F
PEUR BLEUE	169 F
PINOCCHIO	189 F
POLTERGEIST	179 F
REINCARNATIONS 1+2	249 F
RENCONTRE DU TROIXIEME TYPE	189 F
ROMEO DOIT MOURIR	169 F
TARZAN DISNEY	189 F
THUNDERBOLT	169 F
TITAN A.E.	169 F
TOY STORY 1+2 COFFRET	249 F
ULTIMATE FIGHTER	119 F
UN VIOLON SUR LE TOIT	169 F
UNIVERSAL SOLDIER	189 F
SCREAM 3	189 F
SHADOWS	189 F
SIXIEME SENS	189 F
SUR LA ROUTE D'ELDORADO	169 F
MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
OPENING NIGHT	189 F
X-FILES SEASON 1 COFFRET 7 CD	699 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX
Je joue sur : PC, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, DREAMCAST, DVD, GAME BOY
Nom — Prénom
N° Client (si déjà client) — Age — Ans — Téléphone
Adresse
Code Postal — Ville — Signature
Frais de port (jeux 25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) sauf DOM TOM et CEE
TOTAL A PAYER
Mode de paiement : Chèque postal — Chèque bancaire — Contre remboursement +35F — Mandat Cash
CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

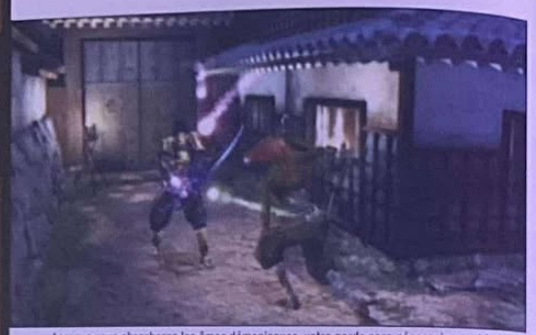
GENRE : Action **ÉDITEUR** : Electronic Arts **DÉVELOPPEUR** : Capcom (Japon) **DISPONIBLE** en juillet 2001
SITE INTERNET : www.capcom-europe.com (en anglais)

ONIMUSHA WARLORDS

LA PREMIÈRE VÉRITABLE AVENTURE DE LA PLAYSTATION 2

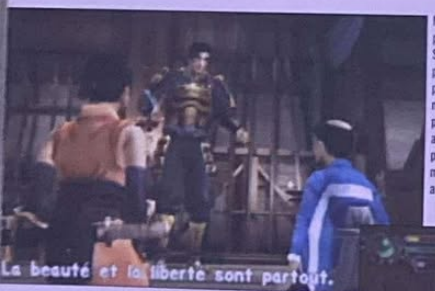
Aux balbutiements de la PS2, deux titres nous avaient fait frémir d'excitation : l'impressionnant The Bouncer de Square et l'intriguant Onimusha de Capcom. Avec le recul, si Square n'a pas réussi son examen de passage, chez les parents de Resident Evil, on négocie son arrivée sur PS2 avec talent.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : Moins d'une dizaine d'heures de jeu…
PARTICULARITÉ : L'ingénieux système d'expérience mêlé à l'action pure et dure



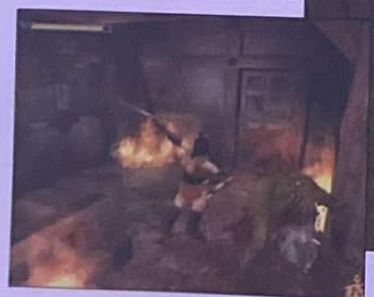
Lorsque vous absorberez les âmes démoniaques, votre garde sera nécessairement baissée. À vous de savoir prendre vos distances.

L'attente procure toujours un indescriptible frisson de désir. Souvenez-vous de votre tendre enfance passée à attendre le père Noël. Souvenez-vous de ce plaisir qui montait crescendo à quelques minutes d'un heureux événement. L'attente transcende souvent la réalité, la magnifie car l'esprit s'évade en en profitant parfois pour déformer les faits, se créant alors mille et un détails imaginaires. L'attente dure une éternité, alors que le contact avec l'objet, la personne tant attendue reste paradoxalement très court. Preuve qu'il faut savoir profiter de chaque instant. Quoi qu'il en soit, attendre un jeu comme Onimusha, c'est tout d'abord découvrir les premiers clichés, les décortiquer l'œil collé à trois centimètres de la page. Puis vient ensuite le moment de parcourir les premiers Castings. De lire, lire, lire pour mieux cerner les différents éléments qui feront de cette production une véritable réussite. Onimusha Warlords, nous vous en parlions dès notre premier numéro de Play 2 Mag. C'est dire si nous aussi nous l'attendions avec une impatience débordante. Aujourd'hui, après des mois d'attente fébrile, le voici enfin dans nos mains en version française. Alors se montrera-t-il digne de tous les espoirs que nous, que vous avez placé en lui ? Allez, avouons que, si la perfection n'est pas de ce monde, le plaisir éprouvé à accompagner Samanosuke valait bien quelques mois de frustration… Un seul véritable reproche : pourquoi les meilleures choses défilent-elles toujours aussi rapidement ? Mais si cela vous amuse vous le demanderez à votre prof de philo, car trêve de blabla, nous avons un jeu à tester… et là, ça ne rigole plus !



Même si certains propos de Samanosuke pourraient paraître un peu naïfs, n'oubliez pas qu'Onimusha a aussi été conçu pour délivrer un message positif aux joueurs.

La beauté et la liberté sont partout.



Voilà typiquement le genre de situations où se ruer à l'assaut avec brutalité ne vous mènera qu'à votre perte. Mieux vaut parfois réfléchir avant d'agir.

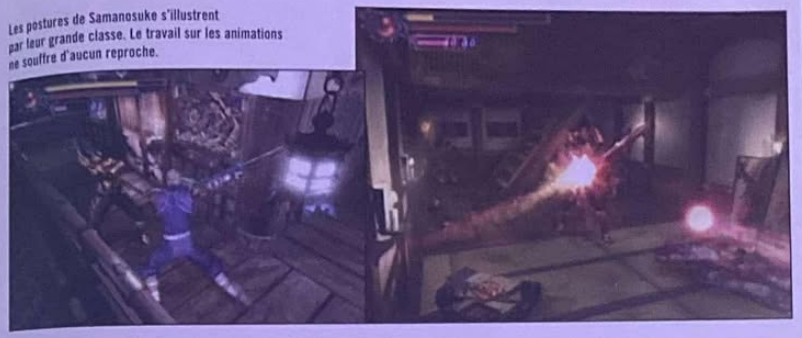
Dans les ténèbres, les démons se révèlent

Riche et captivante, l'histoire d'Onimusha n'est probablement pas étrangère à nombre d'entre vous. Pourtant, pour les retardataires, les habitués du fond de classe près du radiateur qui marche une fois sur deux (surtout en été, remarquez), impossible de ne pas se replonger dans ce qui constitue les racines de cette épique épopée. Pourtant, comme je me dois de rendre la lecture agréable à chacun d'entre vous, sans discrimination, je ne saurais trop conseiller à ceux ayant déjà dévoré nos précédents Castings de laisser leurs yeux glisser jusqu'au prochain paragraphe. Pour les autres, laissez-vous happer par le grand livre d'Onimusha…

En 1560, dans le Japon médiéval, une jeune femme profite de l'obscurité pour écrire à son cousin. Sa plume danse sur le papier alors qu'un éphémère flirte avec la flamme vacillante d'une bougie. Au loin, le soleil darde ses rayons sur la silencieuse plaine de Sekigahara, théâtre prochain d'affrontements d'une cruauté sans nom. Déjà les troupes du redoutable shogun Oda Nobunaga se rassemblent. Au cliquetis des armes se mêle le sifflement strident des grillons. La volonté de Nobunaga est limpide : rétablir l'ordre en réunifiant le pays. Sa méthode : la force et la terreur. Alors que les premiers nuages s'amoncellent, des rivières de sang souillent déjà la terre. La chair est pourfendue, l'acier se brise, les os s'entrechoquent… la mort règne, implacable. Le déluge ne tarde pas à s'abattre sur ces forcenés, ces guerriers acharnés. La violence inonde l'écran. Le souffle de vie s'évanouit. Fier, le jeune samouraï Akechi Samanosuke se dresse sur une colline contemplant ce triste spectacle. Quand soudain, foudroyé par une flèche décochée avec rage, Oda Nobunaga titube, puis s'affale sur le sol, inerte. Mais la prophétie ne tardera pas à s'accomplir. Alors que les clameurs belliqueuses semblent devoir quitter le champ de bataille, une armée démoniaque se relève… avec à sa tête l'effrayant Nobunaga revenu d'outre-tombe. La haine coulant désormais dans ses veines, Nobunaga décide de conduire ses troupes sur le château de Yoshihatsu, dernier rempart à abattre avant son succès absolu. C'est au cours de ce sombre épisode de l'histoire nipponne que la princesse Yuki, cousine de Samanosuke, sera faite prisonnière. En effet, d'après les rituels shintoïstes, le sacrifice de cette vierge assurerait à Nobunaga une vie éternelle. Toutefois, dans son empressement, ce triste sire a monté contre lui les Oni (ogres japonais). Soucieux de l'équilibre du monde, ces derniers concéderont à offrir à Samanosuke le Gant Démoniaque, afin de les venger des Genmas alliés à Nobunaga. Le temps vous est compté. Protégé des dieux, Samanosuke ne peut plus reculer…

Les créateurs : À l'origine de cette production made in Capcom, vous retrouverez Kenji Inafune, le créateur de Megaman ! Bien évidemment, Onimusha se démarque amplement de cet antique chef-d'œuvre, mais la patte d'Inafune San reste aisément reconnaissable… surtout dans le rythme du jeu.

Les postures de Samanosuke s'illustrent par leur grande classe. Le travail sur les animations ne souffre d'aucun reproche.



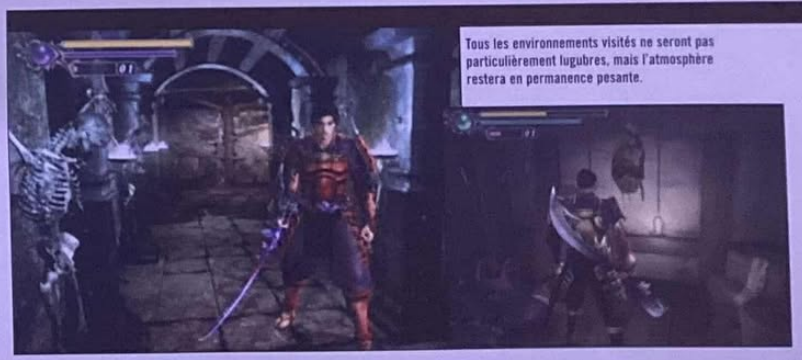
Action, frisson, passion

Difficile de ne pas penser à Resident Evil lorsqu'on s'attaque à Onimusha. Un sentiment engendré initialement par le mode de représentation utilisant des décors en précalculés avec intégration des personnages en 3D. Pourtant, balayons immédiatement de fâcheux doutes. Non, Onimusha ne se contente pas de proposer un survival/horror à l'époque des samouraïs et ce, pour une simple et bonne raison : il s'agit d'un jeu d'action dans la pure acceptation du terme. Ici, l'accent est mis sur le dynamisme des situations. Il s'agit donc d'aller fièrement au contact, de partir défier le bestiaire démoniaque et ce au plus près. Onimusha est un jeu rapide, nerveux. Les combats s'enchaînent avec rage, les animations brutales et fluides s'illustrent par leur grande classe, tandis que les bruitages sourds confèrent un réalisme vraiment jouissif à l'ensemble. Pour autant, le jeu parvient à ne pas sombrer dans un schéma trop basique et répétitif. Une fois de plus, les développeurs de Capcom sont donc parvenus à contourner le problème avec talent. Ainsi, malgré les apparences, chaque affrontement se révèle vraiment unique… voire subtil. Effectivement, il existe une palette assez variée de combos permettant de modeler ces joutes à l'envi. En outre, et il s'agit bien là du point le plus important, si ces duels restent très spectaculaires c'est qu'ils misent sur un système d'attaque/défense assez évolué. Pour mieux comprendre, sachez que chaque ennemi dispose d'un schéma d'attaque très précis qu'il vous faudra apprendre. Chacun se bat donc de manière différente et si vous voulez l'emporter il sera nécessaire de retenir les passes d'armes, de déceler les failles, ou encore de découvrir l'arme la plus efficace avec telle ou telle armure. Dans Onimusha vous ne passerez pas votre temps à frapper. Il vous faudra apprendre

Il était une fois…

Il était une fois la genèse d'un titre initialement prévu sur Nintendo 64, puis presque achevé sur PSone, avant de finalement voir le jour sur PlayStation 2. Eh oui, le destin d'Onimusha a été plus que mouvementé. Pourtant le choix final lui a permis de profiter d'améliorations graphiques particulièrement notables, comme un nombre de polygones en hausse, une présentation des cinématiques (absolument superbes !) en qualité DVD, ainsi que l'ajout de nombreux effets comme des animations faciales réalistes, ou encore une motion capture détaillée. Quoi qu'il en soit, et rien que pour les curieux, voici quelques clichés exclusifs de la version PSone… une version qui ne verra jamais le jour. Attention, images collector.

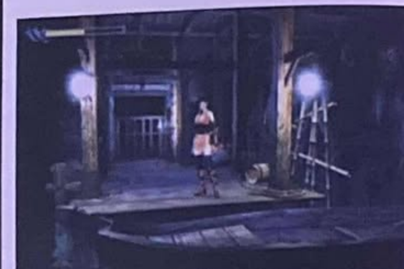
Savant mélange de Resident Evil et Tigre et Dragon, Onimusha marquera les esprits



Tous les environnements visités ne seront pas particulièrement lugubres, mais l'atmosphère restera en permanence pesante.

Les hautes sphères du pouvoir

La magie occupe une place primordiale dans Onimusha. Ainsi, les âmes orangées permettent de regagner de l'énergie, tandis que les sphères bleutées apportent de la magie, et les rosées la mana essentielle à l'alimentation de vos trois katanas, considérées comme les armes principales (il existe cependant d'autres armes annexes comme l'arc ou le fusil à poudre). Ces trois épées divines ont été forgées pour répondre aux trois pouvoirs élémentaires que sont la foudre, le feu et le vent, chacune d'elle possédant la capacité d'évoluer (trois stades de croissance) si tant est que vous les nourrissiez suffisamment d'âmes. Pour y parvenir, il vous faudra user de votre Gant Démoniaque afin de capter ces sphères... action qui vous fera nécessairement abaisser temporairement votre arme, vous laissant alors sans défense. Il existe donc une notion d'expérience qui prendra tout son sens lors de l'ouverture de certains portails sacrés. Ainsi, pour briser les sceaux maléfiques, il faudra que le niveau de l'arme sélectionnée corresponde au nombre d'entités. Par exemple, une porte fermée par deux entités de feu ne pourra être ouverte que par une arme de feu ayant déjà atteint le second niveau de son évolution. À vous de bien répartir votre mana, en fonction des objectifs de vos besoins du moment. Noter aussi que chaque arme possède une attaque spéciale particulièrement dévastatrice.



La plupart des décors se révèlent de toute beauté grâce à des animations, comme ici le cours d'eau ou les torches balancées par le vent.

Dans la grande tradition Capcom, la mise en scène a été soignée lors de l'apparition des boss polymorphes.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

INTÉRÊT 7/10

⊕ La réalisation graphique somptueuse
⊕ Le rythme de jeu très soutenu
⊖ La relative linéarité de l'aventure
⊖ Le scénario bourré d'incohérences

Pour quel public ?

Les amateurs d'aventures rythmées et de films asiatiques fantastiques seront ravis.

Dans le même genre

La série des MediEvil (PSone)

à vous mettre en garde aux bons moments, à maîtriser l'art de l'esquive afin d'attendre le moment propice. L'aspect bourrinage de la plupart des titres du genre s'évapore ainsi instantanément. Il est d'ailleurs particulièrement intéressant de noter que l'approche des deux héros s'avère très différente. Ainsi, alors que Samanosuke incarne la force brute, les passages vous permettant de contrôler Kaede, sa jeune compagne, se révèlent bien plus complexes. En effet, si Samanosuke dispose de nombreuses ressources pour se tirer d'affaire, comme faire appel aux sorts donnés par le Gant Démoniaque, Kaede ne possède aucune habilité spéciale, hormis son agilité et sa vélocité. En outre, le simple fait de ne pouvoir se régénérer en absorbant des âmes rend le maniement de Kaede plus délicat. Vous avancerez plus lentement, avec une méfiance décuplée, surtout que ses armes l'obligent à s'approcher encore plus de ces adversaires. Au cours de l'aventure, Onimusha proposera donc deux styles de gameplay finalement assez différents, et force est de constater que ces changements de rythme apportent beaucoup de fraîcheur au titre.

Entre deux eaux

Un dernier élément crucial vient enrichir la progression dans l'aventure : l'acquisition d'expérience. Comme vous le découvrirez dès le début du jeu, les Oni remettront à Samanosuke le fameux Gant Démoniaque. C'est en fait autour de cet accessoire que s'articule l'ensemble du jeu. En effet, lorsque vous aurez terrassé un ennemi, ce dernier laissera s'échapper des sphères d'énergie de plusieurs types, mais vous en apprendrez plus dans l'encadré qui lui est consacré (cf. Les hautes sphères du pouvoir). Toutefois au-delà des nombreuses subtilités de gameplay, Onimusha s'illustre aussi par la qualité de son ambiance aussi bien graphique que sonore. Bruitages ultra-percutants, musiques asiatiques toujours dans le ton, pas de doute l'immersion est instantanée. Surtout que l'enveloppe graphique se révèle de toute beauté. À ce titre, les décors d'une impressionnante finesse fourmillent de détails (lucioles dans les forêts de bambous, volute de fumée, brume volumétrique, rivière ou flammes en mouvement, etc.). Sans omettre la modélisation des différents protagonistes, qui frise le photo-réalisme. Ainsi Samanosuke (dont le visage a été modelé à partir d'un véritable acteur nippon, Kaneshiro Takeshi) est constitué de près de 10 000 polygones, soit 20 fois plus que la brave Lara Croft sur PSone ! Bluffant aussi de voir évoluer ces héros virtuels tant les animations faciales permettent de mieux percevoir leurs émotions. Cependant, derrière ce florilège de louanges, Onimusha Warlords possède néanmoins quelques fâcheux défauts. Le premier d'entre eux porte un nom : la durée de vie ! Que vous soyez joueur acharné ou occasionnel, il faudra compter entre 5 et 8 heures de jeu pour venir à bout de cette aventure, certes haletante, mais bien courte. En outre, il est regrettable que le scénario n'ait pas été un peu plus travaillé car trop d'incohérences ou de personnages prétextes viennent entacher le plaisir de jeu. Dernier petit grief, la relative linéarité. En effet, l'univers dans lequel vous évoluerez n'est pas aussi gigantesque qu'il le semble, et nous aurions espéré plus d'embranchements, plus de liberté. Mais qu'importe, car à l'image de nombreuses productions Capcom, Onimusha n'est certes pas parfait, mais néanmoins particulièrement plaisant. Son dynamisme, sa beauté graphique, son ambiance... oui, autant d'éléments qui rendent cette aventure inoubliable. Assurément l'un des tout premiers jeux vraiment grisants de la PlayStation 2, sans parler des multiples surprises, souvent loufoques, qui vous attendront après avoir fini le jeu. Ah ! si seulement le plaisir avait été plus long...

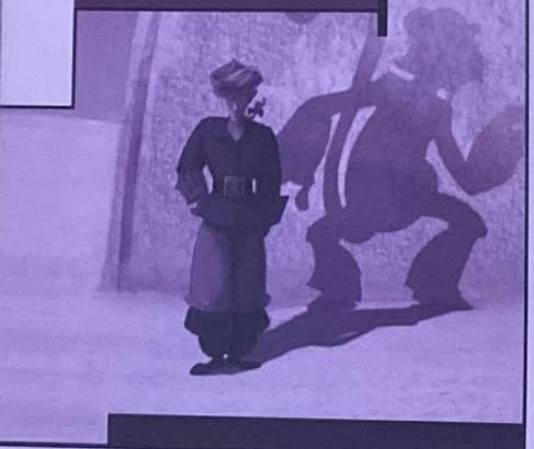
par Angel Darria

GENRE : Aventure **ÉDITEUR :** Ubi Soft **DÉVELOPPEUR :** LucasArts (États-Unis) **DÉJÀ DISPONIBLE**
SITE INTERNET : www.ubisoft.fr/sites/monkeyisland (en français)

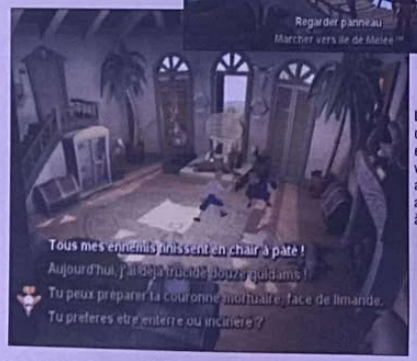
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

LE RETOUR DU PIRATE PRODIGE

J'ai enfin la chance de tester ce nouveau Monkey Island sur PS2. Comme beaucoup de fans qui évoluent sur Internet (notamment sur www.mixnmojo.com), je me demandais s'il allait faire le poids face aux jeux high-tech aux millions de polygones. Maintenant, j'ai ma réponse : Monkey Island, c'est mortel !



Les puristes du premier volet se souviendront de Meathook, l'homme qui faisait parler son tatouage.



Le duel d'insultes est un véritable art qu'il faut apprendre à maîtriser.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : français (voix et sous-titres)
CHIFFRE-CLÉ : + de 30 heures de jeu
PARTICULARITÉ : Les trois précédents volets sont actuellement disponibles pour PC.

Aux anciens du jeu-vidéo, Guybrush Threepwood n'est sûrement pas étranger. Il s'agit du héros de la série de jeux d'aventure la plus connue dans le monde vidéoludique. Depuis le premier volet sorti en 1990, le style n'a pas beaucoup changé. On trouve toujours le même système d'énigmes tordues et à la fois géniales, ainsi que des personnages tous plus bizarres les uns que les autres. La formule parfaite pour faire un hit, à l'époque. Tous les possesseurs d'ordinateurs l'ont probablement eu comme compagnon de nuit, pendant une période de leur vie. Guybrush, c'est le genre d'ami qu'on apprécie, mais que l'on a envie de tuer toutes les dix minutes à cause d'un truc que l'on n'arrive pas à saisir. Par chance, le quatrième volet de la saga des Monkey Island fait son apparition sur PS2. Ceux qui ont eu l'opportunité de s'essayer à la version PC sortie il y a plusieurs mois seront catégoriques en voyant les photos qui parsèment ces pages : il n'y a aucune différence. Le résultat est aussi beau que sur un moniteur. Déjà, ça commence bien, l'épreuve du premier coup d'œil est passée avec succès. Maintenant, voyons de plus près ce qui se trame dans l'archipel des Caraïbes.

Une noce complètement ratée

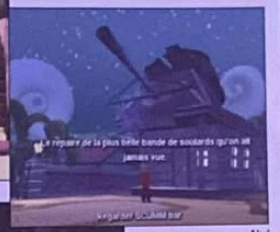
Après leur mariage célébré à la fin du troisième épisode (The Curse of Monkey Island), Guybrush et Elaine Marley, le gouverneur de l'île de Mêlée, partent en voyage de noces. À leur retour, au lieu de l'accueil triomphal qu'ils étaient en droit d'attendre, le couple apprend de la bouche d'un énergumène qu'en raison de leur absence prolongée, ils ont été déclarés morts. Du coup, un étrange investisseur australien, Ozzy Mandril, profite du manque d'autorité pour s'emparer de toutes les propriétés de l'île, grâce au concours d'insultes, une discipline dans laquelle il excelle et qui consiste à lancer des vannes à l'adversaire jusqu'à ce qu'il parte, humilié. En même temps, un aristocrate du nom de Charles LeCharles essaye de se faire élire nouveau gouverneur. À partir de là, les choses démarrent sérieusement pour Guybrush. Sa première mission est d'empêcher la destruction à coups de catapulte du manoir familial, puis de prouver légalement qu'ils sont encore vivants.

Une saga qui n'a rien perdu de son charme

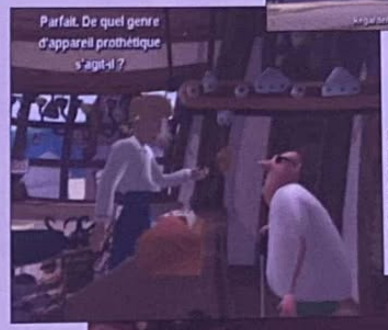
Voilà pour le début du scénario. La suite de l'histoire est complètement déjantée et pleine de rebondissements. Tout ce qui se déroule sous les yeux, que ce soit les dialogues, les personnages ou même les objets qui servent à résoudre les énigmes, est digne du grand n'importe quoi. On rencontre un pirate reconverti en vendeur de parfums travesti, à qui on arrive à faire avouer que la flibusterie, les massacres et les pillages lui manquent énormément. On trouve aussi un bandit se faisant passer pour Guybrush qu'il faudra démasquer en prouvant qu'il porte une prothèse nasale. Ce dernier a d'ailleurs la particularité d'avoir une phobie atroce des canards (retenez bien cet indice que je viens de vous donner !). Ensuite, en ce qui concerne les lieux, on aura l'occasion de visiter une île complètement transformée en lieu touristique par Ozzy Mandril, où les authentiques pirates sont interdits de séjour et déportés vers une île ghetto des environs. Mais j'insiste, tout cela est bien sûr présenté de manière loufoque avec des dialogues bien crétins et bourrés d'humour. Côté maniabilité, si les anciens épisodes se jouaient exclusivement à la souris et au clavier, dans ce dernier volet, l'interface a été spécialement étudiée pour le paddle. La maniabilité est donc parfaitement adaptée à la console et ne pose aucun problème d'adaptation. La base se résume à trois opérations : regarder, utiliser et prendre. Un bouton est attribué à chacune de ces possibilités et un quatrième à l'action par défaut qui s'affiche à l'écran. De plus, un des boutons de la tranche sert à afficher l'inventaire des objets que l'on ramasse en cours de route. L'affichage de ce dernier se fait entièrement en 3D et permet d'avoir une description minimaliste, voire stupide, mais bizarrement souvent pleine de sens. Le stick analogique droit fait défiler les choix de dialogues ou d'actions qui apparaissent à l'écran lorsqu'ils sont multiples. D'ailleurs, il faut préciser que, pour respecter l'esprit des premiers jeux d'aventure de LucasArts, la politique de jeu veut que les choix de dialogues ne pénalisent jamais le joueur, de la même manière que le héros ne peut pas mourir.

Le cerveau est votre seule arme

L'essence de Monkey Island réside dans la construction des énigmes qui suit quasiment toujours le même principe. Il y a un objectif principal dont découlent plusieurs « sous-quêtes ». Par exemple, dans le premier chapitre, Guybrush doit réunir un bateau et un équipage afin de quitter l'île. Rien que pour ça, il y a déjà un bon paquet d'endroits à visiter et d'énigmes à résoudre. Justement, là où c'est bien fichu, c'est que cela permet de ne pas rester bloqué sans rien pouvoir faire. Si on ne trouve pas le moyen de remplir un objectif, il suffit de s'attaquer à un autre, en attendant d'avoir l'illumination. Mais ne vous attendez pas vivre cette aventure en enchaînant les énigmes sans jamais être bloqué, car cela arrive très souvent. Heureusement, une fois de plus, l'humour omniprésent empêche le joueur d'être frustré et de sombrer dans l'ennui et le sentiment d'impuissance. En fait, c'est simple, si, dans un premier temps, les énigmes paraissent très compliquées et sans véritable logique, on se rend compte que ce n'est pas du tout le cas une fois que l'on est entré dans le jeu. Je dirais qu'il y a une sorte de style de pensée LucasArts qu'il faut arriver à choper. Une fois que l'on a saisi le mode de raisonnement de ceux qui ont créé le jeu, on se surprend à trouver des manipulations à l'origine complètement folles, mais finalement assez logiques. Par exemple, pendant une conversation avec un de mes collègues testeurs, je lui soutenais que l'utilisation de marionnettes pour creuser un trou était logique. Il y a deux trucs à savoir. Le premier, c'est que tous les



J'aime beaucoup le genre de morale qui est véhiculée tout au long du jeu.



Ah ! le Scumm Bar !

Ce vendeur de prothèses a perdu le singe qui classait les fiches de renseignements de ses clients.

Les cinématiques sont bien fichues et permettent de faire des transitions sans accro.

Les joutes verbales !

Le duel d'insultes est une idée qui revient depuis le tout premier épisode. Loin des défis à l'épée devenus complètement ringards dans l'Archipel, les pirates s'affrontent en s'insultant. Pour vaincre, il faut envoyer une pique à l'adversaire, si celui-ci ne sait pas quoi dire ou répond à côté, alors vous avez pris l'avantage, s'il trouve une « contre-insulte » qui colle bien, alors c'est lui qui l'emporte. Par exemple, à l'insulte : « Ma grand-mère de 98 ans a des bras plus musclés que les tiens », il faut choisir la réponse : « Ouais, mais on a tous les deux une meilleure maîtrise de notre vessie que toi ». Toutefois, dans ce volet, le concept s'est étoffé et vous fait participer au Mortal Monkey parodie de Mortal Kombat durant laquelle on affronte un singe en utilisant son propre langage. Et tout ça pour retrouver l'Insulte Suprême, un talisman vaudou qui vous rendrait invincible !

Des jeux d'aventure comme Monkey Island, on n'en voit plus assez souvent !

Guybrush est à l'intérieur de la première église orthodoxe de LeChuck.

Les créateurs : Avec des titres comme Sam & Max, Day of the Tentacle, Maniac Mansion, Monkey Island et bien d'autres, LucasArts est à l'origine des plus grands jeux d'aventure !

Un jeu old-school pourtant très attendu !

Le carré des Bermudes

L'ensemble du jeu vous fera visiter un total de quatre îles complètements différentes. La première, l'île de Mêlée, n'est autre que le lieu de provenance de Guybrush et d'Elaine. Ensuite, l'île de Lucre est un endroit classique où les commerçants se plaignent de la pénurie de touristes. Plus tard, on arrive sur l'île de Jambalaya où règnent le capitalisme et un racisme anti-pirate et enfin la fameuse île aux Singes que je vous laisse le plaisir de découvrir par vous-même !

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	9/10
INTÉRÊT	**8/10**

⊕ L'univers
⊕ L'humour des dialogues
⊖ La construction des énigmes
⊖ Les temps de chargements

Pour quel public ?
Pour les fanas d'aventure à la recherche d'un jeu qui mettra leur Q.I. à l'épreuve !

Dans le même genre
Les Chevaliers de Baphomet (PSone)

objets que l'on trouve peuvent servir à tout et n'importe quoi sauf à leur utilité principale. Le deuxième et sûrement le plus important, c'est qu'il faut écouter tous les dialogues ! Souvent ils sont tellement débiles que l'on n'y prête pas attention alors qu'il y a quasiment toujours une phrase-clé qui sert d'indice à un moment ou à un autre, il faut juste savoir la capter.

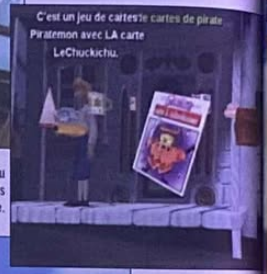
Un humour digne des Monty Python !

Lorsque l'on joue à Monkey Island, on passe une bonne partie du temps à rigoler des dialogues complètement loufoques. C'est bizarre à dire pour un jeu vidéo, mais c'est très bien écrit. Il s'agit sans conteste du jeu le plus drôle de ces dernières années. Et ce n'est pas un humour pipi-caca, mais de vraies blagues et des situations pleines de finesse. Il faut dire que pour tout ce qui est du background, il n'y avait pas beaucoup à creuser compte tenu des dix années de succès derrière. Il sufffisait donc de reprendre le même en l'adaptant à la sauce d'aujourd'hui. Ainsi, on retrouve la quasi-totalité des personnages des autres volets comme Stan, Murray, MeatHook, Herman Toothrot et compagnie, ainsi qu'un bon paquet de nouveaux. Bien évidemment, pour compléter la clique, il fallait que le capitaine pirate-zombi LeChuck soit de la partie. Je ne vous dis pas de quelle manière il entre en scène, mais que les fans se rassurent, il est bel et bien présent. Techniquement, on dirige un Guybrush modélisé entièrement en 3D dans des décors 2D. Il n'y a pas de réelle performance technique, mais graphiquement, c'est sans reproche. On reconnaît le style qui a fait le succès, un design très soigné à la limite du cartoon. Même les nuages dessinés dans le ciel ont leur charme. Les quatre îles que l'on est amené à visiter sont énormes avec plein d'environnements et d'intérieurs différents, tous extrêmement bien construits. D'ailleurs, il n'y a qu'à voir les images qui figurent en bonus dans le DVD pour voir que le story-board a été préparé soigneusement et qu'il a été respecté à la lettre. Il y a un vrai souci du « détail qui fera rire » et de nombreuses références, comme le bar qui s'appelle Planet Threepwood parodiant ainsi la célèbre chaîne de restaurant, de même que la proue du bateau sera directement inspirée de celle de Jason et les Argonautes mais en version vulgaire. Le jeu fourmille de petites choses dans ce genre. Au chapitre des défauts, la seule chose que l'on puisse réellement reprocher, c'est les temps de chargements, qui semblent quelquefois longs. Certains diront aussi que le style en lui-même n'offre pas assez de liberté par rapport aux titres actuels, qui permettent de résoudre un problème de plusieurs manières. Mais il faut se contenter de prendre ce titre pour ce qu'il est, à savoir un jeu old-school sans prétention, pour oublier tout cela. Résultat, Escape from Monkey Island ne déroge pas à la règle des précédents volets. Les énigmes sont monstrueusement bien pensées, l'humour est toujours aussi décalé et les personnages sont hyper-attachants. Et du côté de la durée de vie, c'est plus d'une trentaine d'heures de jeu qui vous attendent. Un soft parfait pour ceux qui veulent se poser tranquillement et réfléchir sans aucun stress, sans barre de vie à gérer et surtout sans avoir besoin d'être un pro de la manette. Il suffit d'avoir un cerveau en état de marche !

Le restaurant hawaïen laisse Guybrush perplexe.

Regarder breuvages tropicaux bizarres

Utiliser canard



C'est un jeu de cartes

Parmi les objets, on trouve même une carte de jeu « LeChuckichu » en référence à cette boule de poils jaunes insupportable.

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h30 à 19h30

Commandez par Internet
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...

UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.fr

LA BOMBE ! LA REFERENCE !
Enfin sur PLAYSTATION 2
EXCLUSIVEMENT
379 F
Jouez à deux à GT3 !
199 F
Cable Link
EXCLUSIF !
Pour l'achat de la GRAN TURISMO 3
EGALEMENT !
PACK SPECIAL
GRAN TURISMO 3 + VOLANT LOGITECH (à retour de force !)
1190 F

DES PROMOTIONS FOLLES !!!!!
Attention !
Pour l'achat de l'un de ces jeux (Moto GP, Dead Or Alive 2, Sky Odyssey, Oni) un cable S-VHS offert ! (valeur 149 F)*
Tu le crois ?
Pour l'achat du jeu 4X4 EVOLUTION une télécommande JOYTECH offerte ! (valeur 99 F)
Protégez votre lentille de son usure inévitable due à sa double fonction de CD ROM et DVD ROM. Un produit INDISPENSABLE
Rendez votre console "All zones" !
Permet de lire aussi bien les films Zone 1 que Zone 2 !

LES INDISPENSABLES
Extreme Pad
Multitap Skillz
Télécommande + port Hais
Home Cinema 3 Super Surround Subwoofer System
EXCLUSIF !
169 F
Profitez de ce DVD unique pour découvrir en direct de l'E3, comme si vous y étiez, toutes les nouveautés qui feront le futur de demain !
Peut être lu sur toutes les PS2 & Lecteurs DVD sans restriction de zones.

ACCESSOIRES

Cable Link	PS2	199,00 F
Télécommande Hais	PS2	129,00 F
Télécommande JOYTECH	PS2	99,00 F
Dual Shock 2 Officielle	PS2	199,00 F
Carte Mémoire 2 Officielle	PS2	299,00 F
Présentoir Vertical/Horizontal	PS2	99,00 F
Cable S-Vidéo	PS2	149,00 F
Cable S-Vidéo Officiel	PS2	199,00 F
Multitap Officiel	PS2	349,00 F
Multitap SKILLZ	PS2	249,00 F
EXTREME PAD	PS2	149,00 F
Cable Peritel + fiches RCA	PS2	49,00 F
Laser Clean (Pal version)	PS2	169,00 F
DVD Region X	PS2	249,00 F
DVD Decoder	PS2	249,00 F
Action replay 2	PS2	349,00 F

Enregistrez vos films DVD sur K7 VHS avec votre PS2 !

REGLEMENT
❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
www.gamestation.fr Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			
	TOTAL		

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Comptes/abonnement : 80/155 Frs. Colissimo/Chronopost Dom-Tom : 80,00 F - Pays de la CEE : 100 Frs. Etranger nous consulter.
Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance

GENRE : Simulation de quad ÉDITEUR : SCEE DÉVELOPPEUR : Rainbow Studios (États-Unis) DISPONIBLE en juillet 2001
SITE INTERNET : www.scee.com/atvoffroad (en anglais)

ATV OFF ROAD
LA TERRE VA TREMBLER

Un titre qui sort enfin des sentiers battus et qui redonne une bouffée d'air dans un monde vidéoludique gouverné par les jeux de caisses. En attendant le Paris-Dakar, les fans de quads vont se régaler avec cette très bonne simulation d'ATV.

La touche L2 permet de surveiller les concurrents qui auraient l'intention de vous dépasser.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Moyenne
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 10 parcours
PARTICULARITÉ : Utilisation de la licence Maxxis

Un petit wheeling au démarrage, ça épate toujours les meufs !

Le clair de lune remplace les phares pour ce circuit de nuit.

La piste du canyon et ses sauts de la mort. Attention à la réception !

Les créateurs : Rainbow Studios utilise également le moteur de Motocross Madness pour son prochain titre Splash Down (courses de scooters des mers) prévu pour cet automne.

En France, les jeux de 4x4 et autres titres de véhicules tout-terrain n'ont jamais vraiment fait recette. Notre culture, notre style de vie et les dimensions modestes de notre pays ne nécessitant que très peu ce genre d'engins, il est difficile pour la plupart d'entre nous de s'identifier à ces amoureux d'une nature polluée par des gaz d'échappement. En revanche, il est évident que les grands espaces américains favorisent ce genre de passion et attirent davantage de monde. C'est donc l'équipe de développement californienne de Rainbow Studios qui s'est chargée de ce titre qui, on ne s'en serait pas douté, cartonne aux États-Unis depuis plusieurs mois. En réutilisant le moteur de Motocross Madness (PC), Rainbow Studios a consacré plusieurs mois de développement à une discipline peu connue chez nous, à savoir, le quad.

Pas bourrin pour un sou

Peu après avoir inséré le DVD dans la PS2, mes doutes concernant ATV Off Road ne se dissipent pas. L'école de pilotage plus que succincte pour appréhender les subtilités de l'engin, avec comme professeur une voix féminine lancinante, ne me dit rien qui vaille. Un petit tour du côté du menu principal avec ses 5 modes de jeu (Circuits Nationaux, Supercross indoor, Freestyle, Enduro et Carrière), plus un éditeur de parcours s'avèrent nécessaires pour savoir si je maîtrise enfin la conduite d'un ATV. Je me lance directement dans le mode Carrière avec ses 2 pistes accessibles ; les 8 autres ne pourront être débloquées qu'en terminant dans les 2 (ou 3) pilotes de tête sur les 5 au total. Après avoir choisi un ATV, le départ est donné. Les roues des concurrents arrachent des mottes de terre et la première claque ne tarde pas. Bien que les couleurs soient un peu ternes, un constat s'impose : c'est beau, c'est propre, sans retard d'affichage ni aliasing et les ATV (All Terrain Vehicule) sont détaillés et très bien modélisés. C'est assez rare pour être signalé. La piste défile, les 3 ou 4 bosses font décoller chaque participant et ma première gamelle m'envoie dans le décor. Je viens de comprendre que, pour tenir tête aux autres, se la jouer Jean Alesi, « à fond, à fond, à fond », ça ne marche pas. En effet, bosses et dénivelés doivent être abordées correctement pour ne pas voir son quad retomber comme une bouse sur le dévers, et se retrouver éjecté de son siège.

Les effets de particules (volumétriques) et les nuages de poussière sont photo-réalistes.

Regardez la complexité de ce tracé. Quand je vous dis que c'est technique !

Les différentes vues

Comme dans tout bon vieux jeu qui se respecte, de nombreux angles de caméra sont disponibles par le biais de la touche Select (vue rapprochée, éloignée, aérienne…), et le stick droit de la manette permet d'accentuer ou non ces angles de vue. Alors que la touche R2 commande une vue de côté lorsque l'on effectue un saut ou une figure. Mais comme d'habitude, une seule de ces vues est vraiment jouable et on regrettera à nouveau le manque d'une vue guidon. Dommage !

Une très bonne réalisation technique pour un jeu fun au gameplay très agréable

Un jeu de course subtil

L'équilibre et le rétablissement de l'engin sur les 4 roues sont donc primordiaux lors de chaque réception. Le tout étant conditionné par la technique de précharge, représentée par une jauge, servant à donner plus de ressort aux suspensions en impliquant une impulsion avant le saut. Selon le relief du terrain, la longueur du saut aura un résultat plus ou moins favorable à la retombée, et de précieuses secondes pourront être perdues en cas de mauvaise réception. Contrairement à la physique des machines, les pilotes, très bien animés lorsqu'ils sont en course, se vautrent comme des mannequins de crash-test sans aucune masse en cas de chute. Mais grâce à une difficulté bien dosée, il est toujours possible de rattraper ses adversaires qui bénéficient d'une très bonne Intelligence Artificielle, non scryptée, et qui ne sont pas à l'abri d'une erreur de trajectoire ou d'un contact avec un autre concurrent. Des jeux comme Gran Turismo 3 devraient en prendre de la graine. Alors que les premières pistes sont assez rapides et sans difficultés majeures, les suivantes demanderont beaucoup plus de technique pour les nombreux virages, pentes et montées qu'il faudra négocier avec talent. Enfin les derniers circuits, très exigeants au niveau de la conduite, pourraient nécessiter un détour par le garage pour paramétrer son ATV que l'on commence à avoir bien en main. Différents réglages sur les suspensions, le freinage, les rapports de boîte, les amortisseurs et même la pression des pneus, pourront être modifiés à loisir en fonction du style de pilotage de chacun. Des réglages qui peuvent avoir leur importance aussi bien en course qu'en freestyle.

Même à deux en écran splitté, il y a 5 concurrents sur le circuit.

Le roi des airs

Si le mode Enduro et son éditeur de parcours (passage par des checkpoints) est nettement moins passionnant que le mode Carrière que nous venons d'évoquer, le freestyle se révèle toujours aussi tripant pour les amateurs du genre. Toutes les figures empruntées au Supercross pourront être exécutées de manière spectaculaire et audacieuse. Les 5 circuits proposés permettent des tricks de folie dans des environnements un peu austères et qui manquent d'animation (seuls quelques avions de chasse ou trains de marchandises égayent le paysage), mais bénéficient de topographies facilitant des sauts de plus de 130 mètres, des « double can-can », des « superman »… Comme pour l'ensemble des modes, l'appréciation du terrain et le « replacage » de son quad à plat seront une des clés de la réussite. Sans oublier le mode Multijoueurs (jusqu'à 4 en écran splitté) qui vaut, lui aussi, son pesant de fun et de courses endiablées. Avec ATV Off Road, Rainbow Studios nous livre un excellent titre (inattendu) qui conviendra à tous les fans de course qui en ont peut-être assez de jeux de bagnoles sans originalité.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	8/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**8/10**

⊕ La diversité des parcours
⊕ La réalisation technique
⊖ Les chutes du pilote
⊖ Le manque d'ambiance

Pour quel public ?
Pour les fans de jeux de course mais aussi et surtout pour les amateurs de quads et de freestyle.

Dans le même genre
MX 2001 Featuring Ricky Carmichael (PSone)

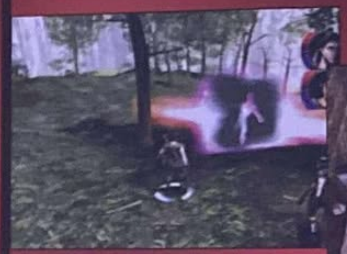
GENRE : RPG ÉDITEUR : THQ DÉVELOPPEUR : Volition (États-Unis) DISPONIBLE en juillet 2001 SITE INTERNET : www.summoner.com (en anglais)

SUMMONER

UN RPG (TROP) AMBITIEUX

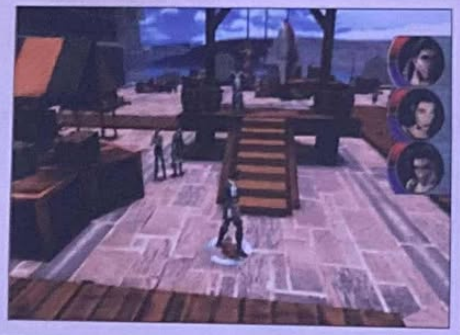
Les RPG ne sont pas encore légion sur PS2. On vous a déjà parlé de Summoner, le voici enfin en version test. Un titre qui ne manque pas de charme, même s'il n'atteint pas tous les buts qu'il s'était fixés.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Texte et voix en français
CHIFFRE-CLÉ : 4 persos contrôlables en même temps
PARTICULARITÉ : On peut sauvegarder quand on veut



Certaines architectures sont vraiment très réussies.

Les batailles aléatoires peuvent prendre, à elles seules, une bonne heure avant d'être totalement exploréees.



Très largement dominé par les Japonais, Squaresoft et Enix en tête, le genre des RPG sur consoles n'a pas encore trouvé son empereur sur PS2. Tous les regards sont naturellement tournés vers le magnifique FF X, mais en attendant, nous voilà bien embêtés, sans notre pain « spirituo-Rpégé-esque » vital. Il y a bien Evergrace et Dark Cloud, mais si vous vous en contentiez, vous ne seriez pas en train de me lire. Où sont donc veaux, vaches, cochons ? Euh, je veux dire, orcs, troll et dragons ? FFX ne sort pas tout de suite, loin s'en faut (été 2002 en Europe !) et, ma foi, pour patienter, il ne nous reste qu'une seule option : Summoner.

Du polygone en veux-tu...

Dès le lancement du jeu, on devine que Summoner n'a pas grand-chose à voir avec les classiques du genre. Et encore moins avec ce que nos habitudes de consoleux ont fait naître comme préjugés. Summoner se joue entièrement à la 3e personne, dans des environnements en 3D temps réel, d'une taille tout bonnement impressionnante. Gigantesques, les décors ne sont certes pas d'une beauté transcendantale, mais d'une taille qui coupe vraiment le souffle. Qu'il s'agisse de la cambrousse du village de Joseph, du héros que vous allez incarner ou des villes titanesques comme Lenele, l'ensemble est modélisé à grands renforts de polygones, et l'impression d'immersion est instantanée. Un excellent point, se dit-on de prime abord... jusqu'à ces quelques minutes passées à réfléchir pour éviter de se paumer ! L'aspect positif se révèle heureusement supérieur à la frustration dégagée, mais sans concentration, préparez-vous à de belles prises de tête pour retrouver votre chemin.

Lorsque vous invoquez ou décidez de lancer un sort, le jeu s'arrête le temps de sélectionner cibles et zones.

Les effets spéciaux des sorts ont été très travaillés.

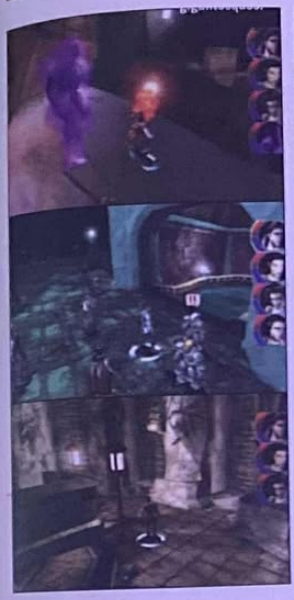
Une histoire de tache de vin

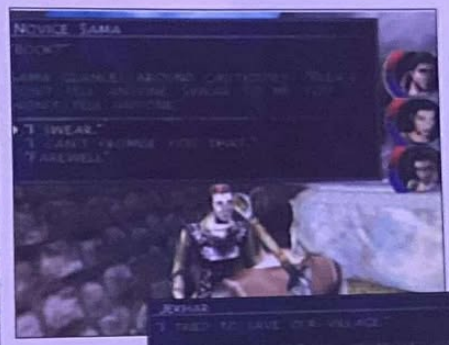
Joseph. Encore un pauvre type tout innocent, gentil et brave, qui naît avec la marque d'un destin hors normes, dans un monde dont il ignore tout au-delà de la clôture du vieux Roger le fermier, son voisin. Cette marque, c'est celle de l'invocateur. Joseph est tellement innocent, qu'il ne connaît même pas cette fabuleuse prophétie dont il sera l'acteur. Pourtant, alors qu'il était encore tout gosse, il a pu avoir un aperçu de ce dont il était capable : invoquer des créatures à la puissance dévastatrice. Alors que son village était agressé par des pillards, il libéra involontairement son pouvoir, matérialisant un énorme démon, qui eut l'effet escompté : il détruisit une bonne partie des véhéments soldats, mettant les autres en déroute. Mais Joseph était encore trop jeune pour maîtriser son pouvoir, et l'invocation tourna vite à la catastrophe, engendrant également le massacre d'une bonne partie du village. Bref, Joseph devra en apprendre plus sur lui-même, son pouvoir, les 5 anneaux d'invocation qu'il lui faudra retrouver et, bien entendu, sur le monde qui l'entoure, la prophétie et tout le reste. Il lui faudra aussi trouver des alliés pour constituer un groupe de 4 aventuriers, chacun des personnages du jeu bénéficiant de sa propre histoire et d'un lien particulier avec Joseph, pas toujours fondé sur la sympathie. Découvrir tous ces éléments sera l'objet de longues heures de jeu, dont les mécanismes sont tout aussi différents que le design.

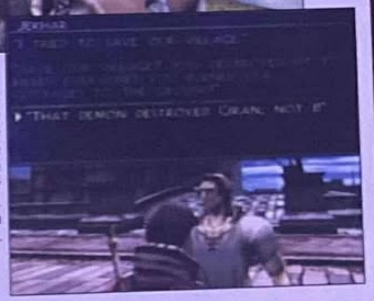
Comme je le disais, tout est en vue à la 3e personne. Le stick analogique droit permet de bouger la caméra, sans pour autant que l'action s'arrête à l'écran. Dialogues et déplacements sont standards, mais les combats et l'interface de jeu se distinguent, une fois de plus, des poncifs du genre. Les combats tout d'abord : entièrement en temps réel, ils se déroulent un peu à la Diablo. On choisit un des personnages, une cible, et on tape dessus. Pas de menus à la FF, si ce n'est lorsqu'on décide d'une action spéciale, comme lancer un sort ou invoquer une créature. On ne peut contrôler entièrement qu'un seul personnage à la fois, les autres étant laissés à la machine suivant une I.A. qu'on pourra définir (agressive, défensive, par magie ou non, etc.). On peut en revanche passer d'un personnage à l'autre instantanément et à tout moment. Le développement des persos, toujours basé sur les points d'expérience, passe par l'achat et l'entraînement de compétences diverses et d'écoles de sortilèges (chaque membre du groupe dispose de ses propres talents). Au fil de l'aventure Joseph apprendra à invoquer de nouvelles créatures, se contentant, au début, d'élémentaires peu impressionnants jusqu'à être capable de s'adjoindre les pouvoirs d'un Minotaure ou de dragons qui interviendront à la manière des invocations de Final Fantasy.

Ambitieux, mais pas parfait

Summoner est un titre qui fleure bon le travail acharné. Que ce soit dans les impressionnants décors, dans le gameplay incluant de bonnes idées (les invocations, les chain combos rescapées de Vagrant Story), ou, plus évident encore, dans le background et l'histoire hyper-fouillés, le jeu force le respect. Volition a bien travaillé, c'est certain, et Summoner en tire une griffe bien particulière. Les sous-quêtes sont très nombreuses et s'inscrivent toutes à merveille dans l'histoire. Les donjons usent également de cette impression massive, qu'il s'agisse de leur taille ou des éléments de background qui justifient leur présence dans l'aventure. Certains puzzles font appel directement aux mécaniques bien particulières du jeu, comme la désolidarisation d'un des personnages du groupe (les talents de voleuse de Fiece pour s'infiltrer dans un palais) ou leurs efforts conjoints à différents points d'un donjon. Avec des cut-scenes soignées, une interface bien pensée, des originalités nombreuses et un design général en marge des productions du genre, Summoner aurait pu créer un sacré événement. Mais malgré cela, certains défauts sont particulièrement reprochables. Les combats, tout d'abord, manquent dramatiquement de pêche, ne serait-ce qu'au niveau des bruitages. L'autre gros défaut, c'est le poids étouffant d'un background surdéveloppé, qui risque de noyer les joueurs les moins assidus sous une tonne de noms obscurs, de prophéties et d'historiques surdétaillés. Difficile de reprocher à un RPG d'avoir un monde aussi riche, et pourtant... En tout cas, pour tout le reste, Summoner s'impose, faute de concurrence, comme le meilleur RPG sur PlayStation 2... en attendant FFX.







Rencontre avec Jekhar, qui est né dans le même village que Joseph. Il vous en veut encore pour le désastre... mais vous viendra en aide.

Pour apprendre de nouvelles chain combos, il faudra tout simplement les utiliser souvent.

Summoner est un titre ambitieux, au background si riche qu'il en étouffe

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	6/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ Un background très riche
⊕ La possibilité de jouer 4 personnages
⊕ De nombreuses sous quêtes
⊕ Les invocations
⊖ Des combats lents et mous
⊖ Un scénario plutôt classique
⊖ Trop de noms et d'historique
⊖ Un jeu peu fluide

Pour quel public ?
Les amateurs de médiéval-fantastique occidental et traditionnel.

Dans le même genre
Rien du tout !

Les créateurs : Volition s'est fait un nom en développant Descent 3, un shooter apprécié des Américains. Sur PlayStation 2, il va bientôt nous livrer son second titre, Red Faction, dans un genre radicalement différent de celui de Summoner !

Par Jean Santoni

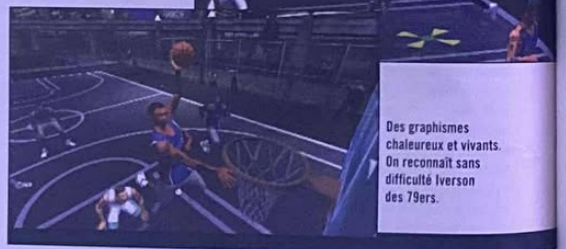
GENRE : Simulation de basket EDITEUR : Electronic Arts DÉVELOPPEUR : EA Sports Big (États-Unis) DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : www.easportsbig.com

Sans parler cette fois de coup de maître, les développeurs d'EA Big confirment néanmoins l'existence d'un véritable savoir-faire avec ce jeu de basket 100 % agressif. Une production ultra-dynamique, parfaitement réalisée mais éphémère. Explications.

NBA STREET
BOOMSHAKALAKA !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CHIFFRE-CLÉ : 29 équipes
PARICULARITÉ : Présence de Jordan !

Les matchs sont ultra-dynamiques, ça gueule, ça bouge bien. La classe.



Des graphismes chaleureux et vivants. On reconnaît sans difficulté Iverson des 79ers.

Il y a longtemps, très longtemps, très très très longtemps, très très très très longtemps (okay, j'abuse), en 1992, pour être plus précis, je passais mes soirées à jouer avec mes potes à NBA Jam sur Super Nintendo. À l'époque, Iguana, l'équipe de développement, avait littéralement révolutionné le basket virtuel. La recette était simple : deux équipes composées de deux basketteurs (on appelle ça du Two on Two) s'affrontaient à grands coups de dunks, sur un terrain de basket minuscule, le tout sous les hurlements délirants d'un commentateur à l'accent américain ultra-prononcé. Pourquoi je vous parle comme ça subitement de NBA Jam ? Tout simplement parce qu'avec NBA Street, les géniteurs de SSX ont choisi de remettre au goût du jour un gameplay accrocheur tombé quelque peu en désuétude depuis l'arrivée des vraies simulations de basket. Midway a bien tenté de relancer un peu le concept du « dunkeur fou », avec NBA Hang Time ou encore NBA Hoopz, mais sans succès, faute d'idées intéressantes et plus simplement de talent. Mmm… comme je peux être dur parfois…

Un peu de neuf

Tout d'abord, à l'instar du calamiteux NBA Hoopz d'Eurocom, il faut savoir que NBA Street propose des matchs non pas en deux contre deux mais en trois contre trois. Les rencontres, quant à elles, ne se déroulent plus dans l'enceinte d'un stadium mais dans la rue, sur des playgrounds bien crasseux, comme on n'en trouve qu'aux États-Unis, ou encore, en cherchant bien, sous la ligne de métro aérien Nation-Porte Dauphine (si, si). Évidemment, contrairement aux dernières productions de Midway, les développeurs d'EA Big, eux, ont su se creuser un minimum les méninges pour innover et apporter quelque chose au genre. La grosse nouveauté, c'est l'apparition des tricks. Non seulement il va s'agir de battre l'équipe adverse mais également de réaliser des combos de mouvements spéciaux pour exploser les records et ainsi débloquer de nouveaux playgrounds, des joueurs, des points de caractéristique et plein d'autres trucs. Le système de tricks s'inspire grosso modo de celui de SSX : vous aurez accès à de nombreuses feintes de corps et des dunks de tueurs en combinant les touches de la tranche avec certaines touches de la manette.

Le shoot'em up du ballon orange

Vous pourrez également vous jeter sur la balle lorsqu'elle est à terre, faire des alley oop d'extraterrestre, des hook-ups (feinte de dunk suivie d'une passe quand l'un de vos coéquipiers saute plus haut que vous) ou encore basher violemment la balle en défense. D'autre part, plus vos enchaînements sont spectaculaires, plus la jauge de gamebreaker se remplit. Une fois cette dernière pleine, l'équipe est « on fire », vous aurez alors accès à une attaque spéciale qui permet de creuser l'écart : en clair, si le ballon rentre, vous marquez les points du panier (1 pour un tir normal, 2 pour un tir de loin, oui, les règles ont un peu changé) et le même nombre de point est soustrait du score adverse ! Un petit plus tactique appréciable. Ce sera d'ailleurs le seul. Globalement, il faut bien avouer que le jeu est assez bourrin. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une grosse démonstration de dunks. Au bout d'une vingtaine de parties, on commence à être gavé par ce festival de paniers. En fait, il suffit d'une journée de jeu acharnée pour faire le tour des possibilités du gameplay. NBA Street est l'archétype même de jeu convivial que l'on sort quand des potes viennent à la maison, histoire de se taper un bon petit délire, le temps de trois, quatre parties. Tout seul, l'intérêt reste assez limité. Bah, ne vous minez pas, c'est le genre qui veut ça. On regrettera d'autre part que le jeu ne soit pas jouable à 6. Un oubli incompréhensible.

In your face baby !

Quoi qu'il en soit, on ne pourra pas reprocher aux coyotes d'EA Big d'avoir fait du mauvais boulot. NBA Street a le mérite de bénéficier d'une excellente réalisation. On reconnaît les stars de la NBA au premier coup d'œil (leurs caractéristiques sont bien respectées : par exemple, les petits gabarits comme Iverson ont beaucoup de mal au rebond), les couleurs sont chaleureuses, les mouvements et les attitudes volontairement exagérés en foutent plein la vue, les différents patterns s'enchaînent sans anicroche et la bande-son, qui, précisons-le, évolue en fonction de votre agressivité, soutient à merveille le rythme effréné des rencontres… pas de problèmes, ce titre ne manque assurément pas de personnalité… ni de vie d'ailleurs. À côté de ça, le savoir-faire du studio ne s'arrête pas à de pures considérations esthétiques. La balle dispose d'une vraie physique plutôt réaliste pour un jeu d'Arcade, la prise en main est un régal et les tests de collision joueur/balle, joueur/joueur frisent tout simplement la perfection. Ainsi, vous ne traverserez pas un défenseur, vous le bousculerez et, selon votre vitesse, il sera déséquilibré ou tombera sur les fesses. Un détail qui a son importance. Bref, techniquement, difficile de prendre en défaut NBA Street, qui fait incontestablement partie des productions PlayStation 2 les plus abouties d'Electronic Arts. Tiens, moi, je serais eux, je confierais sans la moindre hésitation à EA Big le développement du prochain NBA Live, histoire d'avoir du neuf, du vrai. Prions à genoux sur des tessons de bouteilles mes frères, les miracles, ça existe.

Les créateurs : Tout le monde connaît EA Big, depuis la sortie du cultissime SSX. Le prochain titre de cette talentueuse équipe sera Sled Storm 2.

Le gamebraker permet de mettre l'équipe adverse dans le vent.

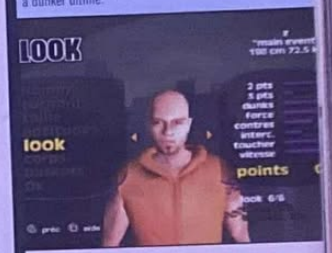
Une belle réalisation mais un gameplay trop limité

Si vous répétez les mêmes combos, votre trick-score en prendra un coup.

Les tests de collision sont un modèle du genre.

The complete

Là encore, impossible d'attaquer EA Big sur le contenu du jeu. NBA Street propose un mode Tutorial pour bien cerner toutes les « subtilités » de jeu, un mode Circuit qui s'apparente en fait à un championnat. Vous jouerez en compagnie de Jordan si vous le souhaitez, ben ouais, faut bien amortir le coup de la licence ! En terminant ce mode, vous gagnerez plein de bonus, des nouveaux joueurs (officiels ou non), des playgrounds (une bonne quinzaine), des tips ou encore des points pour augmenter les caractéristiques des joueurs que vous aurez créés. Le mode Défi, quant à lui, est un mode Survival dans lequel vous devrez battre le record de victoires consécutives. Enfin, un éditeur de jour permet de créer la machine à dunker ultime.



Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ Le dynamisme
⊕ Les nombreux tricks
⊕ L'ambiance sonore
⊖ Très répétitif
⊖ Relativement bourrin
⊖ Pas d'option multi-tap

Pour quel public ?
Pour les fans de NBA Jam uniquement.

Dans le même genre
NBA Hoopz mais c'est pourri !

GENRE : Course automobile
SITE INTERNET : www.Infogrames.com
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Melbourne House (Australie)
DÉJA DISPONIBLE

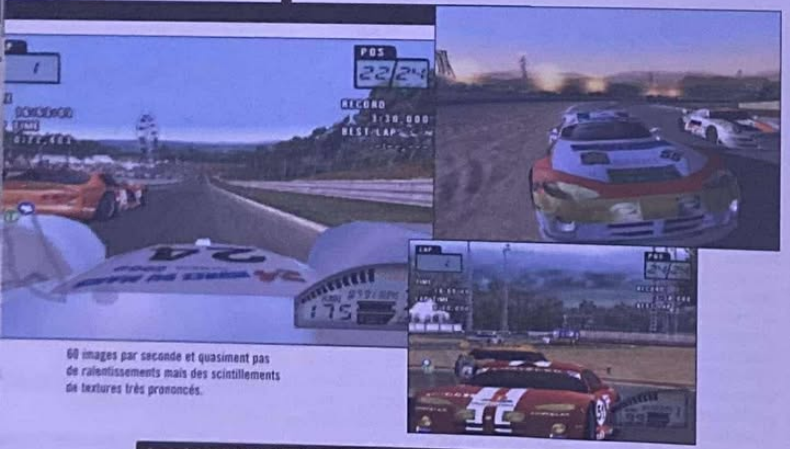
LES 24 HEURES DU MANS

L'HONNEUR EST SAUF...

Pour cette version 128 bits des 24 Heures du Mans, Infogrames a su se rattraper aux branches en s'entourant des bonnes personnes, malheureusement, c'est un peu tard, l'arrivée de Gran Turismo 3 risque fort de compromettre l'avenir de cet énième jeu de course automobile sympathique mais assurément pas indispensable.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CHIFFRE-CLÉ : 12 circuits
PARTICULARITÉ : Présence du circuit d'Atlanta

Mettez-vous, pendant une minute, à la place d'Infogrames, ça ne doit pas être facile pour l'éditeur lyonnais de placer Les 24 Heures du Mans dans les linéaires des magasins. Personne n'a oublié le tollé général provoqué par la scandaleuse version PSone. Un véritable navet ludique qui avait littéralement bafoué l'honneur de l'Automobile Club de l'Ouest, principal partenaire du jeu, des habitants du Mans et des amateurs de cette compétition prestigieuse ! J'exagère à peine. Pour ceux qui auraient pris le train en marche, rappelons toutefois que le développement de cette mouture Piëssetou n'a pas été confié aux cancres de Eutechnyx (hop, virés, out ! Ils bossent pour Eidos maintenant, arf arf !) mais à Melbourne House, l'équipe de programmeurs australiens responsable de la version Dreamcast. Une première adaptation 128 bits - soyons bons joueurs - très réussie avec de beaux graphismes, une impression de vitesse grisante et une gestion des lumières vraiment bluffante.



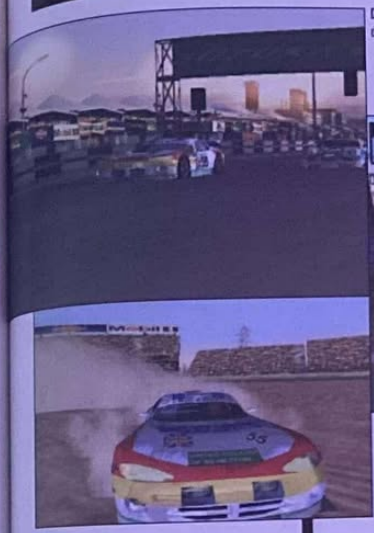
60 images par seconde et quasiment pas de ralentissements mais des scintillements de textures très prononcés.

Alors ?

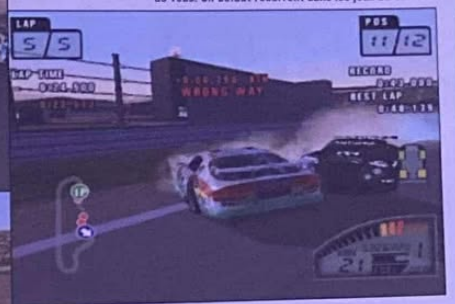
Globalement, on retrouve ici tout ce qui a contribué à faire la réputation du jeu sur Dreamcast. Ce que l'on peut reprocher d'entrée de jeu aux développeurs, c'est de ne pas avoir été au-delà du simple portage. Les nouveautés se comptent effectivement sur les doigts d'une main. Melbourne House a juste augmenté le nombre de polygones composant les voitures en ajoutant en fait des pilotes qui bougent dans les virages (en vue externe, les prototypes ouverts ressemblent franchement à des gaufres). L'autre petit plus par rapport à la version Dreamcast ce sont les arrêts aux stands entièrement motion capturés. Vous verrez les mécanos parfaitement modélisés s'agiter avec classe autour de votre bolide. Vous aurez droit à de jolis nuages de poussière volumétriques lorsqu'un adversaire flirtera avec le bac à sable. Sympa tout ça mais pas suffisant. Ben ouais, chuis super exigeant comme mec, c'est la même chose avec les femmes et les planches de skate. Nous, on aurait aimé que le studio nous fasse un peu plus profiter de son savoir-faire en rajoutant une gestion des dégâts, par exemple. Qu'on ne nous fasse pas croire que c'est impossible, le premier TOCA de Codemasters en proposait une ; pourtant, il y avait 16 voitures en piste et on était sur 32 bits !

Mais encore ?

Visuellement, je suis également un tout petit peu déçu. Certes, Le Mans propose des circuits relativement fournis en détails, le jeu est loin d'être moche, mais une fois encore l'aliasing et surtout les problèmes de scintillement des textures qui en résultent gâchent un peu le plaisir des yeux. Un effet désagréable au possible qui gomme en fait tous les reliefs des textures. Too bad. Le rendu par conséquent reste assez froid. En fait, ce défaut s'atténue légèrement lorsque la nuit commence à tomber sur les circuits. A priori, les développeurs ont été obligés de faire un compromis afin de conserver une fluidité constante. N'oublions pas que, pour le moment, les techniques permettant de contourner les problèmes d'aliasing ne sont pas très au point et entraînent dans la plupart des cas de lourds ralentissements. Mon petit doigt me dit que les productions à venir ne connaîtront plus ce genre de problèmes (hé, hé, un nouveau profiler en vue, chef !). Tiens, à propos de compromis, à l'inverse de la version bêta, il n'y a pas de rétroviseurs en vue « interne », là encore, cette option demandait de trop gros calculs au moteur 3D.



Des ralentis ma foi fort efficaces. Plusieurs angles de caméra sont disponibles.

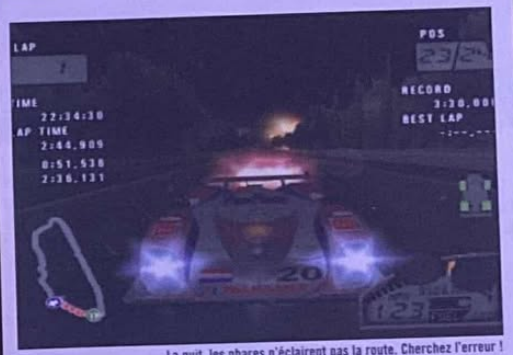


Les concurrents suivent leur trajectoire sans se soucier de vous. Un défaut récurrent dans les jeux de caisses.

Une conduite trop superficielle

Grand Public

Rassurez-vous, en ce qui concerne la fluidité et l'impression de vitesse, Le Mans PS2 remplit largement son contrat. Le jeu tourne en 60 images par seconde quel que soit le nombre de concurrents présents à l'écran et même par temps de pluie. En vue capot (pas de vue cockpit avec volant, encore un oubli), le jeu procure vraiment d'excellentes sensations. Ça va très vite, les vibrations des suspensions sont simulées, des vortex de condensation se forment à l'extrémité des spoilers lorsque vous dépassez les 250 km/h... assurément le point fort de ce titre, avec l'alternance jour-nuit et les changements météorologiques en temps réel. Maintenant, en termes de pilotage, le titre de Melbourne House n'apporte pas grand-chose au genre. Ne vous attendez pas à quelque chose de très pointu. Si la conduite de vos bolides demeure plus intéressante que celle du dernier Ridge Racer, on se situe clairement à des années-lumière de Gran Turismo 3 A-Spec ou encore d'un TOCA. Comme je le dis souvent, même en supprimant les assistances (freinage et tenue de route), il faut vraiment y aller comme un goret pour partir à la faute. Difficile de se passionner pour ce style de conduite, après avoir goûté à des jeux comme GT, GT2 et la série des TOCA. Il serait peut-être temps de passer à autre chose, vous ne pensez pas ? Toutefois, mettons un peu d'eau dans notre vin ; si la prise en main s'adresse à un très large public, en clair à papa et à ses deux gamins, voire à maman, Le Mans n'est pas un jeu facile. En mode Expert, vous devrez quand même soigner un minimum vos trajectoires et optimiser les freinages pour espérer vous classer dans les trois premiers. Ça bataille sec, quoi, d'autant que les concurrents n'hésitent pas à vous percuter bêtement (ah, l'I.A... gros soupir). Et puis le hic dans toute cette histoire, c'est qu'au moment où vous lirez ces lignes, Gran Turismo 3 sera sûrement dans les bacs, d'où la note. Bah vi, y a pas photo, Le Mans contre GT3, c'est un peu l'histoire de David contre Goliath avec un dénouement moins heureux. Alea jacta est.



La nuit, les phares n'éclairent pas la route. Cherchez l'erreur !

Classique mais complet

Cette version PlayStation 2 propose un total de 70 bolides (contre 30 sur Dreamcast) répartis en 3 catégories : GT (22 voitures), Prototypes ouverts et Prototypes fermés (48 voitures). Il existe également 4 autres véhicules cachés que vous pourrez débloquer en finissant les 8 épreuves du mode Championnat. Le contenu, quant à lui, reste assez classique. En plus des championnats, on dénombre 4 modes de jeu : le fameux mode Le Mans, dédié à l'endurance, qu'il est possible de jouer en 10 minutes, 30 minutes, 100 minutes ou 10 heures, et où vous affronterez 23 concurrents sans aucun ralentissement. Sinon, on retrouve les habituels modes Quick Race et Contre la montre. Il est important de signaler que, par rapport à la version Dreamcast qui proposait 11 tracés, on gagne un circuit, celui d'Atlanta. Cool ! Pour finir, en mode 2 Joueurs, vous pourrez choisir de vous mesurer à 4 ou 8 adversaires gérés par la console.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	6/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ L'impression de vitesse, la fluidité
⊕ Les changements météo et l'alternance jour/nuit
⊕ Le mode Le Mans
⊖ Le scintillement des textures
⊖ Conduite superficielle
⊖ GT3 est dans la place !

Pour quel public ?
Pour les fans du Mans et les amateurs d'Arcade pure et dure.

Dans le même genre
Ridge Racer V mais en moins bon.

Les créateurs : Melbourne House est un studio de développement australien a qui l'on doit les 24 Heures du Mans sur Dreamcast et deux excellents titres PC : Dethkarz (un clone de RollCage) et GP 500, une simulation de motos qui resta pendant longtemps la référence du genre.

GENRE : Combat **ÉDITEUR :** Virgin Interactive **DÉVELOPPEUR :** Hudson/Eighting (Japon)
DISPONIBLE en juillet 2001 **SITE INTERNET :** www.bloody-roar.com (en japonais)

BLOODY ROAR 3

CORPS À CORPS SAUVAGE

Bloody Roar… Le rugissement sanglant. Voilà qui résume assez bien le jeu de combat d'Hudson. Survitaminé, BR3 l'est certainement. Reste à voir si cela suffit pour faire de ce titre un jeu qui mérite vraiment le détour…

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
LANGUE : anglais
CHIFFRE-CLÉ : 12 personnages (+ 2 cachés)
PARTICULARITÉ : Transformation en animal !

Shen Long possède une attaque pour le moins mystique.

La série des Bloody Roar nous a toujours bien plu à la rédac. On s'est, en effet, pas mal amusé avec les deux premiers épisodes qui faisaient, on peut le dire, honneur aux capacités de la PlayStation originale. Ce troisième épisode est donc le bienvenu sur PS2, même si l'on ne peut s'empêcher de penser qu'il aurait pu nous faire profiter de davantage de choses. Mais ne brûlons pas les étapes et commençons par le commencement… Bloody Roar met en scène, dans un jeu de combat, des personnages portant sur eux la marque « de la bête ». Cette dernière leur octroie un pouvoir spécial : celui de se transformer en un animal bien précis et de profiter alors de capacités offensives plus importantes. L'intérêt du jeu réside en grande partie dans la gestion des transformations de votre personnage, et apporte un petit aspect tactique bienvenu.

Pas de temps mort

Bloody Roar 3 propose, à la base, une douzaine de combattants. Les habitués des épisodes précédents ne seront guère étonnés de retrouver Long (le tigre), Alice (le lapin), Yugo (le loup) ou encore Jenny (la chauve-souris). Les seuls vrais nouveaux personnages sont Xion (qui se transforme en une espèce de robot insectoïde) et les deux personnages cachés du jeu : Kohryu (qui peut se changer en taupe, comme Bakuryu, mais toute faite d'acier) et Uranus, la chimère (qui ressemble à Uriko). Il faut terminer le mode Arcade sans perdre de continues (et même sans perdre de rounds, je crois, pour récupérer Uranus), ce qui n'est pas à la portée de tout le monde. Les styles de combat diffèrent assez grandement selon les personnages mais font le plus souvent dans l'affrontement rapide et sauvage, sans aucun temps mort. C'est particulièrement le cas pour des personnages comme Uriko, Yugo, Alice ou Long, qui enchaînent les coups sans souffler une seule seconde. Mais les autres ne sont pas mal non plus, dans leur genre. Marvel, la femme-léopard (renommée Shina hors du Japon, allez savoir pourquoi), aime porter des coups puissants, pleins d'amplitude. Stun, l'insecte, affectionne pour sa part les chopes et les corps à corps sauvages. Jenny aime jouer les chauves-souris virevoltantes. Quant à Bakuryu, la taupe, c'est le seul personnage doué du pouvoir de téléportation. Bref, même si les combats restent en règle générale rapides et centrés avant tout sur les enchaînements de coups violents, il existe de réelles différences entre les personnages, et il est bon d'en tenir compte. D'un pur point de vue technique, BR3 ne fait pas vraiment dans la finesse, donc, mais il propose tout de même quelques aspects de jeu intéressants. Il y a l'esquive, d'abord (garde + avant), que l'on peut sortir pour éviter un coup. C'est très efficace mais le timing, pour la réussir, est très précis. La garde, elle, est automatique, mais peut être renforcée lorsqu'on appuie sur la touche R1. Reste enfin les pas de côté (pas évidents à utiliser, vu la vitesse de déroulement du jeu) et les rétablissements en l'air. Et puis, bien sûr, il y a aussi les Beast Change, ou transformation en animal, sur lesquels il n'est peut-être pas inutile de revenir une dernière fois.

La croix de feu signe l'arrêt de mort des adversaires de Bakuryu.

Les créateurs : Hudson est une compagnie bien connue pour être, notamment, le créateur de Bomberman. Eighting, de son côté, a moins de notoriété. Il a développé Kuru Kuru Kururin sur Game Boy Advance.

Beast Drive

La barre Beast, en bas de l'écran, est celle à laquelle vous devrez faire le plus attention, avec votre barre de vie. Lorsqu'elle est remplie, en effet, vous avez la possibilité de faire appel à votre pouvoir intérieur et de prendre l'apparence de l'animal qui vous est lié. Cela autorise des coups plus puissants et, surtout, vous permet d'utiliser votre super attaque, fort utile pour vous débarrasser d'un adversaire un peu trop entreprenant. De plus, sous cette forme, vous pouvez récupérer un peu de votre énergie perdue lorsque vous étiez un « simple » être humain. Le passage en 50 Hz n'a pas été trop sauvage (par comparaison avec la version japonaise en 60 Hz) et les combats restent assez rapides. En revanche, on a toujours droit à ces désespérantes bandes noires, en haut et en bas de l'écran, qui écrasent un peu l'image. M'enfin… Les options de jeu proposées sont classiques (tournoi, versus, entraînement…) et BR3 propose des personnages assez bien modélisés et charismatiques. Reste un jeu tout de même un peu décevant sur quelques aspects importants, avec notamment ses décors un peu vides (on est loin de Dead or Alive 2) et son manque d'innovations globales. Les fanas pas trop exigeants des deux premiers épisodes peuvent se jeter sur ce titre les yeux fermés, ils n'auront sans doute pas à le regretter. Les autres, en revanche, feraient bien de réfléchir sérieusement avant de se laisser tenter.

Sur ce coup, on peut estimer que Shina va avoir très très mal…

La super attaque d'Alice est toute mignonne, avec ses multiples petits cœurs.

L'esquive est un mouvement difficile à maîtriser, mais très important à haut niveau.

Laissez s'exprimer la bête sauvage qui est en vous !

Les effets de lumière sont parfois franchement fantastiques.

Petit joueur ?

Les jeux de combat possèdent parfois quelques failles, au niveau de la jouabilité, qui permettent à certains joueurs retors de profiter de leurs faiblesses. Avec Bloody Roar 3, je n'ai pas trouvé de failles énormes à proprement parler (pas de combos infinies, par exemple) mais il existe indéniablement quelques petites faiblesses. Les coups portés rapidement et à répétition font partie intégrante du jeu, et même s'ils se révèlent parfois très énervants, on ne peut guère faire sans. Pensez toutefois à varier les enchaînements bas et haut afin de tromper la garde et la vigilance de votre adversaire. Une « cheesy » tactique intéressante, avec Alice (le lapin) consiste à enchaîner les Rabbit Flip (quart de tour vers l'avant + poing), où elle soulève l'adversaire dans les airs et peut le récupérer plusieurs fois de suite. Avec un bon timing, on peut enchaîner trois ou quatre fois ce mouvement. Davantage même, si l'adversaire à la mauvaise idée de se rétablir en l'air, car cela lui fait reprendre de la hauteur…

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 6/10
BANDE-SON 6/10
INTÉRÊT 6/10

⊕ Les transformations bestiales
⊕ Le grand nombre de combos
⊕ Les effets de lumière
⊖ Un peu trop bourrin
⊖ Capacités défensives limitées
⊖ Décors moyennement réussis

Pour quel public ?
Les amateurs de combats vifs et impressionnants ne seront pas déçus. Les autres, en revanche, se lasseront peut-être un peu vite…

Dans le même genre
Bloody Roar 1 et 2 (PSone)

GENRE : Course ÉDITEUR : Ubi Soft DÉVELOPPEUR : Lucas Learning (États-Unis) DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : games.ubisoft.fr/consoles/previews/ps2/superbombad (en français)

STAR WARS : SUPER BOMBAD RACING

ANAKIN ET SES POTES ONT CHOPÉ LA GROSSE TÊTE

Le Georges a tout compris de la vie ! Du Star Wars, il veut que tout le monde en ait. Après les jeux d'aventure, d'action, de course, les cravates à l'effigie de Darth Maul et autres objets indispensables à l'homme moderne, il nous sort un jeu de kart dédié à tous les enfants de la Terre. Merci, Georges !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 9 circuits plus 2 cachés
PARTICULARITÉ : Encore un jeu Star Wars...

Lorsque l'on est dans l'espace, on peut bouger dans tous les axes.

Voilà un exemple de montée qu'il faut franchir. Le turbo est conseillé !

Les participants laissent des traînées lumineuses derrière eux.

C'est bizarre, mais pour autant que je m'en souvienne, je ne vois pas de jeu de kart sur PS2. Pourtant, sur Psone, le genre est hyper-courant ; il y en a eu pour tous les goûts. Les Schtroumpfs, Crash Bandicoot, les Looney Toons, Toy Story... bon, je m'arrête là parce que la liste est vraiment longue. D'ailleurs, je ne sais pas pourquoi, mais je sens que 3DO va bientôt nous pondre un petit Army Men Racing ou quelque chose dans le genre. Cela ne m'étonnerait pas vu la fréquence des sorties chez eux ! Enfin, comme je vous le disais, tout plein sur PSone et aucun sur PlayStation 2. Mouais, bon, vous me direz, qui je suis pour parler de la grande science du marketing ? Comme par hasard, c'est le père Georges Lucas et ses maîtres Jedi de la maximisation du profit qui se sont réveillés les premiers et qui ouvrent la brèche à travers le département kids de la société, Lucas Learning.

Un de plus !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Super Bombad Racing ne prime pas par son originalité. Il s'agit d'un classique jeu de kart qui ne se différencie en rien des autres. Si ce n'est l'utilisation de la grandiose licence Star Wars permettant de donner une thématique qui plaira à tous les inconditionnels ayant vu les films des dizaines de fois. Non, ne rigolez pas, ces gens-là existent vraiment, ce n'est pas une légende urbaine, on en a un spécimen dans notre rédaction. Mais je m'égare... Au programme, on peut choisir plusieurs personnages directement issus de *La Menace fantôme*. On trouve Jar Jar Binks, La Reine Amidala, Obi-Wan Kenobi, Yoda, Anakin SkyWalker, Sebulba, Boss Nass et Darth Maul (Boba Fett apparaît aussi en tant que personnage caché ; pour cela, allez faire un tour du côté de la rubrique Bonus). Pour coller à l'esprit rigolo typique d'un jeu de karting, tous les personnages ont été modélisés en format « super-deformed » c'est-à-dire que la tête est monstrueusement disproportionnée par rapport au reste du corps. Ben, mine de rien, ça marche ; ils ont tous l'air sympathique. De plus, chacun possède un véhicule propre. Anakin utilise le vaisseau spatial jaune que l'on aperçoit dans le film au moment de l'attaque finale, Yoda est sur son fauteuil du conseil des Jedis, tandis que Jar Jar se sert du véhicule amphibie.

Un intérêt limité

Pour ce qui est des courses, elles sont au nombre de neuf. Ce n'est certes pas un chiffre très élevé, mais on apprécie tout de même la manière dont elles ont été dessinées. Chacune reprend une grande scène du film. On trouve pêle-mêle, le circuit de course de Naboo, les marécages ou encore le palais impérial. Toutes possèdent des décors assez bien fouillés qui permettent de se plonger dans l'ambiance du film. De plus, il y a des raccourcis ou plutôt des embranchements pas faciles à trouver, qui ne permettent pas toujours de gagner énormément de temps. En tout cas, il s'agit d'un point vraiment très appréciable, puisque cela permet d'effectuer les cinq tours d'une course de diverses manières. Ensuite, relevons les quelques effets qui parsèment la piste. On passe, par exemple, devant une tempête de sable très réussie, dans le circuit de Naboo. Mais hélas, ce type d'effets spéciaux est beaucoup trop rare pour en faire un point positif. On peut aussi passer par de grosses montées ou descentes, et quelques circuits proposent d'évoluer dans l'eau ou carrément dans l'espace. Pour ce qui est de la conduite et de la maniabilité, on ne peut pas dire que le jeu donne dans la finesse. C'est simple, sur l'ensemble des neuf courses, on ne se sert du frein qu'une seule fois (et encore...). L'inertie est bien rendue et on peut faire des sauts de la mort, mais il ne faut pas se leurrer, il n'y a aucune subtilité dans la conduite. C'est symptomatique du jeu destiné aux enfants. C'est tellement simple d'utilisation que ça en devient presque déroutant. Cela dit, vous devrez prendre les virages d'une certaine manière, n'espérez donc pas finir premier dès le début... Heu, en fait non, en toute honnêteté, un joueur « normal » n'aura besoin que de deux ou trois essais avant de connaître le circuit et gagner la course, ou finir au minimum dans les trois premiers. Ce n'est pas terrible, mais que voulez-vous y faire ? C'est pour les enfants ! Heureusement que cela ne se limite pas qu'au pilotage. En effet, il y a aussi des items à ramasser en chemin. Ils se divisent en plusieurs catégories qui comprennent chacune divers objets. Ainsi, si on ramasse un propulseur, la machine décide aléatoirement s'il s'agit d'un simple turbo d'invincibilité ou de quelque chose d'autre. Une fois de plus, si au total on compte plus d'une vingtaine de bonus différents, ils se ressemblent trop. Ainsi, les armes d'attaque sont quasiment toutes les mêmes. Si les effets diffèrent dans leur représentation graphique, la manière de s'en servir ne change pas. Par contre, techniquement, il n'y a rien à redire, ça bouge bien. On remarque juste de fortes accélérations inexpliquées que l'on ne saurait attribuer à un problème de vitesse d'affichage ni à une volonté du développeur de rajouter du rythme à certains moments de la course. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas méchant. Au passage, on remarque aussi que les musiques sont particulièrement bien fichues. Elles reprennent les thèmes principaux des films en les adaptant dans un style « toonesque ».

Hélas, mille fois hélas...

...Si l'emballage est alléchant, on se rend compte, au final, que le contenu est trop limité. Tout d'abord par le style, déjà vu une bonne dizaine de fois, et ensuite par le nombre peu élevé de circuits. Et ce n'est pas la facilité qui risque de changer les données. En Multijoueurs (à 4 en écran splitté), on peut encore s'attendre à des parties amusantes, mais tout seul, on en fait vite le tour. Finalement, si les adultes n'y trouvent pas leur compte, les plus jeunes sauront profiter du titre et pourront passer de bons moments.

Les créateurs : Lucas Learning s'est spécialisé dans les jeux, éducatifs ou non, destinés aux enfants. Ils tournent tous, évidemment, autour de l'univers de *Star Wars*.

Les attaques sont belles mais se ressemblent trop !

Darth Maul n'a jamais paru aussi sympa que dans ce titre

Le dernier circuit correspond à l'attaque finale.

Du *Star Wars* façon Gladiator

En plus du mode Course classique, Super Bombad Racing propose de participer à des combats dans l'arène. Avec un total de quatre aires de combat, les pilotes ont pour seul objectif de survivre tout en éliminant les concurrents. Comme dirait l'autre, « un seul d'entre eux survivra », et c'est lui qui gagne. Bien que les terrains de jeu soient grands, ce mode ne s'avère finalement pas très intéressant. Tout comme le reste, on s'en lasse au bout de quelques minutes. Sauf bien sûr à plusieurs, où le mode prend toute son ampleur.

À quatre, le jeu devient forcément plus fun !

Heureusement qu'on dispose d'un bouclier pour parer les attaques !

Les décors collent parfaitement à l'ambiance du film.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**5/10**

⊕ L'univers *Star Wars*
⊕ La maniabilité
⊖ Seulement 9 circuits
⊖ Pas de niveaux de difficulté

Pour quel public ?
Pour les plus jeunes et les fans de Lucas uniquement.

Dans le même genre
Toy Story Racer (PSone), Crash Team Racing (PSone)

Les autres sorties

Damned, autant les Travellings de ce numéro affichent une qualité moyenne plus qu'honorable, autant ces autres sorties versent dans le sous-jeu ! Ah oui, un dernier détail : si vous tombez dans le commerce sur un jeu répondant au nom de Kuri Kuri, ne plongez pas tête baissée : le jeu est sorti sans passer par la case test et la prudence est de mise...

Satanas et Diabolo

GENRE : Course
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Sheffield House (Angleterre)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

Qui ne connaît pas le célèbre dessin animé de Satanas et Diabolo (*Les Fous du Volant*) ? Dans ce jeu de courses éponyme, les vieux souvenirs de certains vont être ravivés dès la présentation de ces personnages loufoques sur leur drôle de machine. Pierre de beau fixe, Al Carbone et sa bande, Sergent grosse-pomme et Soldat petit pois, Pénélope joli cœur..., ils sont tous de la partie pour se tirer la bourre et se tirer dessus avec leurs armes gadgets, spécifiques à chaque véhicule. (Ces véhicules ne sont pas tous accessibles dès le début de la partie). Agrémenté de couleurs très cartoon, d'environnements meringués et de parcours semés d'embûches, les différents modes de jeu (Arcade, Aventure avec de nombreux défis pour débloquer les pistes suivantes, Duel...) vous permettront de vous mesurer seul face aux autres concurrents, ou jusqu'à 4 en écran splitté. La joie et la bonne humeur ainsi que les voix originales du dessin animé se retrouvent également dans ce petit titre rigolo et sans prétention. Destiné aux jeunes joueurs, Satanas et Diabolo fait partie de ces jeux pas vraiment indispensables qui pêchent par une jouabilité approximative. Même si, pour une fois, la licence n'est pas trop mal exploitée, ce titre ne mérite pas un tel investissement. Préférez-le nettement en occasion.

Les armes de chaque véhicule sont en quantité limitée. Économie, économie !

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 5/10
BANDE-SON 6/10
Intérêt 5/10

Pour quel public ? Pour les jeunes joueurs et surtout pour les nombreux fans du célèbre dessin animé.

À préférer : Crash Team Racing (PSone)

Portal Runner

GENRE : Action
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : 3DO (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Comme une mauvaise nouvelle (Army Men Air Attack) n'arrive jamais seule, 3DO persiste avec ces personnages en plastoc et les décline à toutes les sauces. Dans Portal Runner, c'est Brigitte, la copine de Sarge, qui est l'héroïne de ce véritable foutage de gueule, et encore je suis gentil ! Accoutrée comme la femme de cro-magnon, Brigitte sera confrontée à des bestioles du type Jurassik Park. L'arc et les flèches dont elle est équipée lui permettent de repousser les attaques de ces géants d'autrefois et de mener diverses missions sans aucun intérêt, comme rapporter des œufs de dinosaures à Léo le lion avant que celui-ci ne passe de vie à trépas, trouver une flèche d'or pour accéder au portail suivant... L'ensemble des environnements est terne et d'une rare mocheté, la jouabilité est horripilante (sauts millimétrés), les différents angles de caméra sont inutiles, la trop grande sensibilité de l'analogique donne le mal de mer, enfin collisions et autres bugs sont légion. Reprenant le moteur de la série des Army Men, Portal Runner est un jeu développé avec les pieds qui fait offense à la PS2, bécane qui, on le sait, est capable de nous offrir des jeux d'une très grande qualité. Pour résumer, Portal Runner est la plus grosse daube jamais réalisée sur PS2. J'appelle donc au boycott de ces productions nullissimes. 3DO prend vraiment les gens pour des ... ! Je vous laisse le soin de compléter.

Admirez cette richesse visuelle et cette intensité dramatique !

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 1/10
TECHNIQUE 1/10
BANDE-SON 1/10
Intérêt 0/10

Pour quel public ? Un jeu que l'on ne penserait même pas offrir à son pire ennemi !

À préférer : Tout, sauf Portal Runner

Army Men Air Attack : Blade's Revenge

GENRE : Action
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : 3DO (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Allez, c'est reparti pour un tour avec cette satanée saga des petits bonshommes verts et beiges. Comme me le dit si bien François, Army Men, c'est un peu mon fonds de commerce avec ces volets à répétition que je me tape depuis des mois. Et voyez-vous, je commence à en avoir ras la casquette puisque je connais déjà le contenu et l'issue du test avant même d'avoir inséré le jeu dans la machine. Je commence par un petit briefing du colonel, puis je fais décoller le premier zinc mis à ma disposition. La première mission débute dans un monde microscopique et démesuré à la fois. On me canarde de tous les côtés, j'esquive comme je peux, je récupère des munitions et de la vie à chacun de mes cartons sur l'ennemi, j'enchaîne les missions ultra-répétitives dans ces sous-environnements de *Toy Story*. Finalement, je me fais descendre et ne prends aucun plaisir à recommencer. Cet énième volet est fidèle à la série, c'est-à-dire mal réalisé et sans intérêt. Par pitié, 3DO, faites tout ce que vous voulez, de la cuisine ou des papiers peints, mais arrêtez de développer des jeux vidéo. Ou alors faites-les bien ! En attendant, ce n'est pas ce Blade's Revenge qui va vous réconcilier avec le public.

Ce gant de base-ball peut être utilisé comme outil de destruction.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 2/10
TECHNIQUE 3/10
BANDE-SON 3/10
Intérêt 2/10

Pour quel public ? Pour ceux qui n'ont pas compris que 3DO les prend pour des vaches à lait.

À préférer : Army Men Air Attack (PSone)

Ton Nouveau Séquence News est ouvert à DINAN
39, Grande Rue
Tel : 02.96.87.39.77
Et bientôt à CLISSON (44)
Ouverture en septembre

TOUTES LES "News" SONT CHEZ TON Séquence News
Il y en a un près de chez toi

08 Sedan
Tel : 03.24.27.97.41
13 Arles
Tel : 04.90.49.86.40
22 St Brieuc
Tel : 02.96.61.06.48
22 Guingamp
Tel : 02.96.40.03.02
22 Lannion
Tel : 02.96.46.46.59
22 Dinan
Tel : 02.96.87.39.77
22 Lamballe
Tel : 02.96.50.02.71
29 Quimper
Tel : 02.98.64.21.51
29 Morlaix
Tel : 02.98.62.06.06
35 Rennes
Tel : 02.99.79.43.06
35 St-Malo
Tel : 02.99.82.03.72
44 Nantes
Tel : 02.40.69.58.58
56 Lorient
Tel : 02.97.21.34.35
56 Vannes
Tel : 02.97.68.20.68
72 Sablé/Sarthe
Tel : 02.43.95.79.15
84 Orange
Tel : 04.90.11.07.46
85 La Roche/Yon
Tel : 02.51.36.15.25
Bientôt un nouveau près de chez toi

Le monde du jeu vidéo bouge Séquence News aussi !

Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE,
Vous voulez Changer d'Enseigne,
Bénéficier d'un concept à forte notoriété et d'une force d'achat ?
Rejoignez l'équipe Séquence News
Contactez-nous au 02.96.50.02.71
SNO Développement
15, Rue du VAL - 22400 Lamballe
Demandez Caroline

Séquence News
Jeux Vidéo - DVD
Neuf & Occasions
Séquence news
Une passion d'avance
POUR NOUS, LE N° 1 C'EST TOI

Paiement en 3 FOIS
Dans certains magasins

Disponible dans ton Séquence News avec tous ses jeux !!!

Le Mans 24 Heures
Disponible dans ton magasin !
Séquence News

+ Cadeau ?

Réserve dès maintenant ton Gran Turismo 3
Tu auras le cadeau Séquence News

Séquence News
SPÉCIALISTE DE L'ACCESSOIRE

DVD VIDEO Rayon DVD
Films neufs & occasions
Toutes les "News" en Avance dans certains magasins

"News" www.sequence-news.com

OCCASIONS Séquence News
Rachat Cash*
de tes jeux et consoles dans ton magasin
* Voir conditions générales en magasin
RACHAT CASH !!!

Au Japon

Endonesia

Éditeur : Enix

Dans ce titre étrange, à la limite de l'expérimental, le joueur se retrouve en slip dans un monde parallèle ressemblant étrangement à un trip hindou. Grâce à diverses émotions ressenties durant son périple (faim, peur, joie ou admiration) qu'il transmettra autour de lui, il pourra voir s'ouvrir de nouveaux chemins. Le but final sera de retrouver les 55 divinités de ce monde étrange, afin de pouvoir retourner chez lui.

Tokyo Bus Guide

Éditeur : 47 System

Jouer les conducteurs de trains était déjà possible avec Densha De Go. Désormais, on s'attaque au réseau routier avec cette simulation de chauffeur de bus. Sur un parcours prédéfini, il faudra prendre garde à ne pas dépasser les limitations de vitesse, ne pas griller de feux rouges, et autres bêtises inexcusables pour les passagers. Vu qu'au Japon, on roule à droite, inutile de préciser que c'est souvent le carton aux carrefours pour les joueurs occidentaux qui s'essaieront à ce titre.

World Destruction League Warjetz

Genre : Action
Éditeur : 3DO
Développeur : 3DO (États-Unis)
Nombre de joueurs : 1 ou 2

3DO, décidément très prolifique ces dernier temps, abandonne un court instant la calamiteuse série des Army Men pour polluer la ludothèque de la PlayStation 2 avec une autre licence tout aussi insipide, celle de la World Destruction League. C'est aux commandes d'avions de chasse que vous devrez détruire tout ce qui se présente à l'écran (rappelons que les affrontements ont lieu dans des arènes). La version PSone sentait le moisi, vous ne serez pas dépaysé car cette mouture 128 bits ne vaut pas mieux. Pour cette adaptation, les développeurs ont tout juste pris le soin de lisser très légèrement les textures ; les décors, cubiques à souhait, sont d'une laideur innommable tandis que la palette de couleurs flirte allègrement avec le jaune caca d'oie. Et pour achever le tout, le moteur 3D témoigne avec maestria de l'incompétence des programmeurs, puisqu'il est incapable d'assumer ce minimalisme graphique (le mode Deux Joueurs pullule de bugs). Le gameplay, quant à lui, est d'une pauvreté affligeante, le pilotage n'offre aucune sensation et les missions (35 au total) ne présentent absolument aucun intérêt. Voilà, je crois qu'on a fait le tour du problème. Une croûte à éviter coûte que coûte même sur le marché de l'occasion !

Une performance signée 3DO. Retenez bien ce nom !

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock 2

Design 2/10
Technique 2/10
Bande-son 3/10
Intérêt 1/10

Pour quel public ? Les pigeons friqués, les redneck et Georges W. Bush, pas mal de monde en somme.

À préférer : ZOE

International League Soccer

Genre : Football
Éditeur : Codemasters
Développeur : Taito (Japon)
Nombre de joueurs : 1 à 4

Ce mois-ci, la réputation de Codemasters en prend un sacré coup... L'éditeur britannique a, en effet, décidé de nous proposer un jeu de football (développé aux débuts de la PS2, au Japon, par Taito), dont il aurait franchement dû se passer... Que ce soit en termes de graphismes ou de gameplay, vous ne trouverez ici qu'une arnaque vidéoludique de plus. Le jeu alliase et scintille dans tous les sens, les animations sont pitoyables et le tout est d'une lenteur tout simplement insupportable ! Question gameplay, c'est du même niveau avec notamment une jouabilité carrément poussive, une construction de jeu approximative et un côté bourrin franchement pas amusant. Comme on aime le dire ici, le parti pris Arcade n'excuse pas tout... Vous serez poussé à faire des tacles assassins par derrière, autant de fois que vous le désirerez et sans aucune retenue, tant l'arbitre manque de sévérité. À la hauteur du reste, l'ambiance sonore ne suscite aucune excitation... Ça manque vraiment de pêche. Seul point positif peut-être : les commentaires vous feront bien marrer, tellement ils sont mauvais. À part ça, vraiment, je ne vois rien... Voilà un produit à éviter, donc. Et n'oubliez pas que les jeux PSone tournent très bien sur votre PS2, si vous voyez ce que je veux dire...

Admirez cette richesse visuelle et cette intensité dramatique !

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Multitap PS2
- Dual Shock 2

Design 3/10
Technique 3/10
Bande-son 3/10
Intérêt 3/10

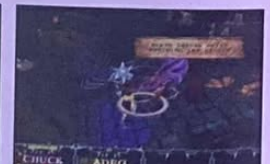
Pour quel public ? Pour les collectionneurs de daubes ou ceux qui voudraient faire un méchant cadeau empoisonné.

À préférer : ISS Pro Evolution 2 (PSone)

Gauntlet : Dark Legacy

Genre : Action
Éditeur : Midway
Développeur : Midway (États-Unis)
Nombre de joueurs : 1 à 4

Quand on vous disait que Midway avait tendance à vivre dans le passé. Après nous avoir inondé de clones de NBA Jam (NBA Hang Time, NBA Hoopz), l'éditeur américain s'attaque une fois de plus à un titre culte qui fit fureur vers le milieu des années 80 dans les salles d'Arcade, et sur les ordinateurs 16 bits de l'époque (Atari St, Amiga) ; on veut bien évidemment parler du fameux Gauntlet, l'ancêtre de Diablo. Le principe est simple : seul ou accompagné d'un, deux, voire trois compagnons d'arme si vous avez la chance de posséder un multitap, il va s'agir de nettoyer de fond en comble une multitude de donjons labyrinthiques infestés de monstres. Et tout ça à grands coups de hache, en balançant des flèches ou en jetant des sorts. Le but ultime étant la montée en puissance de votre personnage (différentes classes sont disponibles : magicien, archer, guerrier...), et l'accumulation des richesses. Du « hack n' slash » pur et dur sans le moindre soupçon de finesse. Résultat, si les premières parties se révèlent plutôt défoulantes (encore faut-il jouer à plusieurs !), ces expéditions punitives finissent par lasser rapidement, la variété n'étant pas franchement au rendez-vous. Comme la réalisation se contente d'offrir le minimum syndical, c'est finalement sans aucun remords qu'on ignorera cette sortie.



Un gameplay aujourd'hui complètement dépassé.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock 2
- Multitap

Design 5/10
Technique 5/10
Bande-son 5/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Les nostalgiques de Gauntlet qui ont de l'argent et ne savent pas quoi en faire.

À préférer : Tous les autres jeux PS2 ou presque.

©2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Ltd. Un produit officiel de la FIA Formula One World Championship. "Formula One", "Formula 1", et "FIA Formula One World Championship", ainsi que leurs traductions ou [illegible]

Avec ce volant, ma carrière de pilote a pris un nouveau tournant !!!

Fabrice

PS2
PlayStation 2

Genre : La Grande évasion
Studio : Aardman, Pathé, Dreamworks Pictures.
Editeur : Pathé
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000

Durée du film : 1 h 21
Réalisateurs : Peter Lord, Nick Park.
Producteurs : Peter Lord, Nick Park, David Sproxton.
Avec les voix originales de : Mel Gibson, Julia Sawalha, Jane Horrocks.

Avec les voix françaises de : Gérard Depardieu, Valérie Lemercier, Josiane Balasko.
Musique : John Powell, Harry Gregson-Williams.

Photos Prod

Les poules débarquent en force… sur PS2, dommage, on aurait préféré dans notre salon…

Chicken Run

par François-Cyril Gérault

Au commencement, il y eut une petite souris et son créateur tonton Walt. Et pendant des dizaines d'années, Disney régna ainsi sur le monde de l'animation, accompagné d'une brune, d'une blonde, d'une belle, d'un clochard, de nains… et d'un roi lion dopé aux microprocesseurs en 1994. Pour l'une des premières fois, certaines séquences étaient calculées sur ordinateurs et non dessinées traditionnellement. Une première aujourd'hui oubliée. En effet, quand les longs métrages d'animation ne mélangent pas dessins et images de synthèse (*Titan A.E.*, *Tarzan*, *La Route d'El Dorado*…), ils sont à 100 % créés numériquement (*Fourmiz*, *Toy Story*, *Shrek*…). Si les techniques d'animation sont nombreuses et variées, la pâte à modeler, qui a gagné ses lettres de noblesse grâce au studio anglais Aardman, en est une. Peter Lord et Nick Park sont à l'animation ce qu'Astérix et Obélix sont à la Gaule, deux irréductibles avec leur humour et un style aisément identifiable. Ils ont créé deux personnages : l'inventeur farfelu Wallace et son chien Gromit, qui ont remporté un véritable succès. Le travail de ces deux fous de pâte à modeler animée a été couronné par trois Oscars : *L'Avis des animaux* (1990), *Un mauvais pantalon* (1994) et *Rasé de près* (1996).

Après un contrat signé avec Dreamworks, les deux compères, Lord et Park, se lancent dans l'aventure du long métrage avec *Chicken Run*. La réussite est totale avec plus de 3 millions de spectateurs français. À film réussi, DVD réussi me direz-vous. Pas faux, mais la vérité, sans être ailleurs, mérite quelques précisions. C'est plus sur le plan de la technique que sur son contenu que le film est proche de la perfection. L'histoire de ces poules qui cherchent à s'évader de leur camp de prisonniers/poulailler démarre sur les chapeaux de poules et termine en beauté, mais le rythme faiblit parfois. Dommage. Cependant, l'inventivité débordante et les nombreux clins d'œil séduisent ; *Chicken Run* est à sa façon un remake de *La Grande évasion* avec Steve McQueen. À vous de découvrir toutes les références que comporte le film.

Quoi de n'œuf ?

Techniquement réussi, ce DVD présente le film dans une copie quasi parfaite. L'image est très définie, les couleurs ultra-saturées ravissent nos mirettes émerveillées. Le contraste est bien maîtrisé, les nombreuses

L'image ravira vos yeux et le son, vos oreilles. C'est banal oui mais tous les DVD ne sont pas fidèles à cette charte.

Deux DVD qui clouent le bec

Le spectacle ne serait pas complet et votre DVDthèque manquerait de cuisse sans deux autres DVD dédiés aux créateurs de *Chicken Run*. Le premier est un best of. « Les chefs-d'œuvre du Studio Aardman » (Éditions Montparnasse). Il propose huit courts ou moyens métrages témoignant que, dans la famille « Pâte à modeler », Aardman a de nombreuses cartes en main. Le second n'est autre que l'intégrale des aventures de *Wallace et Gromit* (DreamWorks, le 7 août), le tandem qui a propulsé Peter Lord et Nick Park sur le devant de la scène.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PS2

Cet été, faites la course chez Difintel-Micro

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

PS ONE

HIT de L'été

COMMANDOS 2

En test dans toutes les salles en réseaux du Club-Dif

Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
02 Fossy Soissons	04 50 40 43 43
03 Hautmille	04 74 40 04 28
04 Chauny	03 23 38 00 10
05 Laon	03 23 79 08 84
06 Soissons	03 23 59 18 18
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamiers	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
12 Narbonne	04 68 42 37 58
13 Rodez	04 67 68 06 15
14 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
15 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
16 Bayeux	02 31 51 00 99
17 Hallifax	02 31 75 75 00
18 Lisieux	02 31 61 07 77
19 Aurillac	04 71 43 56 56
20 Royan	05 46 22 15 04
21 Dijon	02 96 85 17 54
22 Montbéliard	03 81 94 17 09
23 Romans	04 75 73 78 34
24 Vienne	04 74 78 09 68
25 Neufbourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 77
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 21 62
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 50
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sète	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitré	02 33 55 10 37
37 Tours	02 47 75 90 01
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Grenoble	04 76 09 26 88
38 Le Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St Etienne	04 77 45 00 68
43 Puis-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 39 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 78 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Granville	02 33 50 56 00
52 St Dizier	03 25 56 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
58 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 67 11 90
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 21 49
72 Le Creusot	03 85 55 08 08
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
76 Cleurs	04 50 96 68 51
76 Annecy	04 50 52 86 68
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 18 54 48
77 Dreux la Ferrière	01 60 29 53 76
77 Pontault Combault	01 64 39 40 00
77 Melun	01 64 37 59 44
77 Chelles	01 60 71 91 14
77 Fontainebleau	01 60 74 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 52
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Trembley-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 49 81 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Bussy-si-Léger	01 45 69 31 08
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Rivière	02 62 96 75 18
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 065 60 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE / DOM-TOM
• Dimes les bains • Yvetot • Tomblo • Amblio • • St Flour • Dimes les bains •
Prochain : Le Tampon • St Joseph • St André • Pitons St-Leu •

Petits DVD entre ami[e]s

Laurent Cabrol et Clara Morgane l'ont promis : l'été sera chaud ! Pour les allergiques au soleil, quelques galettes à savourer toutes lumières éteintes…

3 juillet
Rééditions Buena Vista : **Les Ailes de l'enfer**, **Air Force One**, **The Rock**, **Starship Troopers**

4 juillet
La Secte sans nom (Studio Canal)
Maybe Baby (France TV)
Collection Midnight Movies (Studio Canal) : **Mrs Tingle**, **Une nuit en enfer 2**, **Une nuit en enfer 3**, **Hellraiser : Bloodline**, **Evil Dead 3 : L'Armée des ténèbres**, **Phantom**.

5 juillet
Les Guerriers de la nuit (Paramount)
Peur primale (Paramount)
Star Trek 4 (Paramount)
Shaft (Paramount)

11 juillet
L'Art de la guerre (FPE)
Collection mangas (FPE) : **Streetfighter Alpha**, **New Dominion Tank Police 1 & 2**, **Macross Plus le film**, **Les Ailes d'Honneamise**, **Roujin Z**, **La Mouche 1 et 2** (FPE)

24 juillet
Vercingétorix (M6/Gaumont/Columbia)

7 août
Les Dents de la mer 2, 3, 4 (Universal Pictures)
Collection Hitchcock (Universal Pictures) : **Fenêtre sur cour**, **L'Ombre d'un doute**, **La 5e colonne**, **La Corde**, **L'Homme qui en savait trop**, **Mais qui a tué Harry ?**
Wallace et Gromit (DreamWorks)

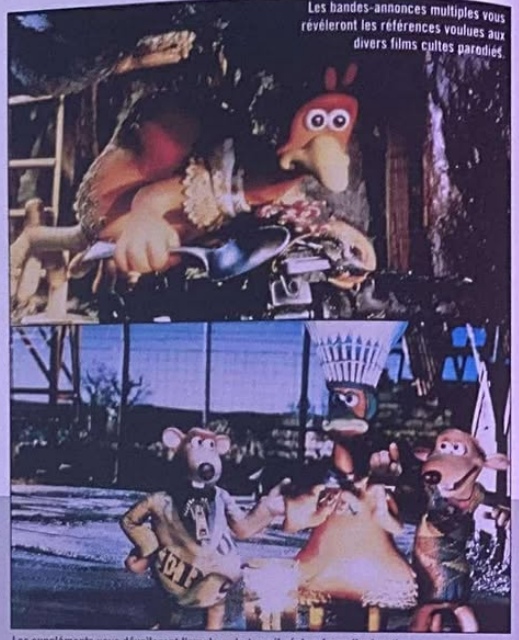
8 août
Donjons et dragons (Film Office)
Way of the Gun (Film Office)
Girlfight (Film Office)

21 août
Flying Dagger (Sony Music Vidéo)
Histoire de fantômes chinois (Sony Music Vidéo)

22 août
Scream éd. collector (Film Office)

23 août
Anaconda, éd. spé. (Gaumont/Columbia)
Hannibal (Universal/Gaumont/Columbia)
Soldier's Story (Gaumont/Columbia)
Armageddon, collector Criterion (Touchstone)

scènes nocturnes sont parfaitement lisibles. Le mixage son très travaillé profite du Dolby Digital 5.1 pour la V.O. et la V.F. Il ne faut pas oublier qu'aucun son n'a pu être enregistré au tournage, la pâte à modeler étant plutôt silencieuse de nature. Le résultat sonore est convaincant sur les six canaux, mais ne se prête pas aux effets à gogo. Quelques effets arrière vous rappelleront pourtant la présence des deux enceintes placées au fond de votre salon (les flammes qui surgissent dans le four notamment). À noter, l'impossibilité de changer de langue à la volée, et le fait que le langage choisi modifie le premier carton du générique de fin concernant les voix : faites le test. L'interactivité est également très soignée, l'interface tout de 16/9 vêtue, propose des menus animés et musicaux dans l'esprit du film, en reprenant certaines séquences-clés de l'histoire. Si les poules avaient des dents, le DVD aurait des bonus ! Ça tombe bien, parce que c'est le cas avec *Chicken Run*, pour les poules bien sûr, mais aussi pour les suppléments. Le premier morceau de choix est le commentaire audio des réalisateurs, sous-titrable en français comme tous les autres bonus en V.O. Les informations données par le duo partent souvent dans tous les sens mais sont toujours passionnantes : technique d'animation, évocation de scènes non tournées, explication sur le choix des acteurs, citations des références cinématographiques… Le premier making of intitulé « Derrière le poulailler : les coulisses du tournage » (22 min) est particulièrement bien monté et dynamique. Les principales étapes du film sont expliquées : les voix, la sculpture, l'animation, les sons, la musique. Le plus



Les bandes-annonces multiples vous révéleront les références voulues aux divers films cultes parodiés.

Les suppléments vous dévoileront l'ampleur du travail réclamé par l'animation de pâte à modeler.

impressionnant avec la pâte à modeler est le temps de travail nécessaire pour mettre en place chaque image, et les 80 minutes du film en comptent plus de 115 000. Sachant qu'une minute de film demande une semaine de travail, faites les comptes. Un second making of, « La machine infernale » (14 min), revient en détail, mais peut-être pas assez, sur les techniques d'animation et l'importance des gros plans sur les visages. Enfin, les coulisses du doublage (27 min) concluent l'approche technique des suppléments. On y retrouve le travail des doubleurs français avec les interviews et les séances de doublage de Gérard Depardieu, Valérie Lemercier et Josiane Balasko, ainsi que l'interview instructive du directeur artistique du doublage. Les traditionnelles bandes-annonces sont de la partie (trois en V.O. sous-titrée et une en V.F.) ; la quatrième retiendra tout particulièrement votre attention, car c'est une parodie de *Mission Impossible 2* sur fond de musique *Matrix*. Un vrai plaisir. Le tout dernier des bonus est plus frustrant qu'intéressant : les archives du studio Aardman (10 min) proposent des extraits de courts métrages ou de pubs réalisés en pâte à modeler. C'est sympa mais trop court. Pour les fans, il faudra se tourner vers le disque édité par les Éditions Montparnasse : les chefs-d'œuvre du studio Aardman, plus complet donc moins décevant. Fans de jeux vidéo, le tout dernier bonus de cette édition collector est un coupon pour acheter à prix réduit le jeu officiel pour PlayStation, Dreamcast et PC CD-ROM. « On s'en fout, on a une PS2 ! », me direz-vous, et bien soyez sympa faites-en profiter un pote qui n'a pas votre chance…

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : *Tout y est superbe, l'interactivité réussie avec ses menus animés et ses nombreux bonus, le boîtier cartonné avec les yeux en relief de Rocky, et le film bien évidemment. Même si ce dernier n'est pas aussi « poulevorsant », comme l'annonce fièrement la jaquette, que le savoir-faire mis en œuvre. C'est fou ce qu'on peut faire avec de la pâte à modeler !*

Note du DVD : *7/10*

Liste des magasins

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH VOS JEUX JEUX VIDEO

Playstation 2

Gran Turismo 3 — Ref : 29357
Onimusha — Référence : 30233
Le Mans — Référence : 29161
The Bouncer — Ref : 30379
Summoner — Référence : 29364
Extermination + Guide Offert* — Référence : 30366

PS One

Evil Dead — Référence : 30808
Alone in the Dark 4 — Ref : 29157
Rogue Spear — Référence : 28504
Digimon World — Référence : 27870

Films DVD

Tigres & Dragons — Référence : 30408
Snatch — Référence : 30431
Scary Movie — Référence : 30401

Achetez votre GAME BOY ADVANCE Au prix de la GAME BOY COLOR

799F 499F*

*Offre soumise à conditions : SCORE-GAMES vous reprend votre Game Boy Color 300F (sous réserve de son parfait état) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Game Boy Advance. Du vous évitez 300F de 799F (prix de la Game Boy Advance) Vous ne payez que la différence, soit 499F - Offre valable du 22 juin au 31 août 2001.

N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeux que nous pouvons déduire du prix de la GBA

WWW.SCOREGAMES.COM
36-15 SCOREGAMES* - 08 92 685 686*
Nouveautés - Actualités - Tests - Trucs & Astuces - Boutique et Reprise en Ligne - Concours...

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que le métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Pays :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
Dans le cadre de l'achat d'un produit d'occasion, je certifie être majeur(e). Merci d'apposer votre signature

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:
Expire le : /
Signature :

Genre : Slasher Movie
Studio : Arsenacha Productions
Editeur : TF1 Vidéo
Distributeur : TF1 Vidéo

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 47
Réalisateur : Olivier Megaton
Producteur : Emmanuel Prévost

Acteurs principaux : Patrick Fontana, Féodor Atkine, Clotilde Courau, Manuel Blanc, Serge Blumental, Frédéric Pellegeay.
Musique : Nicolas Bikialo

Exit

par Christophe Séfrin

Photos Prod

Le thème du serial-killer très à la mode en ce moment, exploité brillamment par une équipe française. Une fois n'est pas coutume.

On les avait tous vus les Hannibal, John Dough et autres étrangleurs de Boston. Celui-là, on ne l'attendait pas au tournant. Olivier Mégaton dégaine son premier film et l'on remballe nos vaines certitudes sur les slashers à l'écran. Se jouant du spectateur comme il joue avec ses personnages (il faut attendre la seconde moitié du film pour découvrir une histoire à différentes entrées...), *Exit* est un peu comme ces jeux de rôle dont on pourrait suivre chaque piste une à une. « C'est le spectateur qui fait ou ne fait pas du héros un serial killer », avoue le réalisateur, dans un commentaire audio lui imposant parfois de reprendre son souffle. Avec son producteur, Mégaton s'avère intarissable sur un « petit » film qui ressemble à s'y méprendre à un grand, « un vrai low budget, mais avec un scénario assez complexe ». L'histoire est celle de Stan, ex-détenu d'un asile pour déséquilibrés, tellement suspecté de meurtres en série qu'il ne sait plus lui-même s'il a tué ou non... Pensé dès les premières phases de sa production pour sa future exploitation DVD, *Exit* fait preuve d'une qualité d'image et de son hallucinatoires, à faire pâlir toutes les autres rondelles du moment ! Si le commentaire est aussi dense que le film comporte de cadavres dans ses placards, les autres bonus affichent une certaine carence en contenu : fin alternative, deux scènes coupées et mini-making of (3 min 44). On aurait vraiment aimé entendre les acteurs qui, de Patrick Fontana à Clotilde Courau, se sont tous immergés dans leur personnage avec une troublante perversité...

Les bonus sont faiblards et ne doivent pas motiver votre achat.

- Langue : français
- Sous-titres : anglais
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche — Interdit aux -16 ans

Commentaire : Un stupéfiant frenchy-thriller qui, tout en surfant sur la vague des serial killers à l'écran, renouvelle terriblement le genre. Image et son du DVD rivalisent de qualités pour un pressage sans faille. Bien que passionnant, le commentaire audio et les quelques autres bonus ne suffisent pas à étancher notre soif d'infos sur le film. Vite, une édition collector !

Note du DVD : 7/10

Titre original : The Wisdom of Crocodiles
Genre : Vampire, vous avez dit vampire ?
Studio : Film Foundry Partners/Goldwyn Films
Editeur : TF1 Vidéo

Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 35
Réalisateur : Po-Chih Leong

Producteurs : Carolyn Choa, David Lascelles.
Acteurs principaux : Jude Law, Elina Löwensohn, Kerry Fox, Nicholas Lamont, Timothy Spall, Jack Davenport, Colin Salmon.
Musique : Orlando Gough, John Lunn.

Photos Prod

La Sagesse des crocodiles

par Christophe Séfrin

Le mythe du vampire totalement revisité de façon ingénieuse. Jude Law glauquissime.

Encore un film de vampires ? Mieux que ça : le film d'un vampire qui n'avoue pas son nom ! Steven Griscz (prononcez « Steven »), jeune chercheur propre sur lui, vient de tuer sa dernière partenaire ! Un baiser avant de mourir... Désormais sans sa ligne de mire, Anne Lewels saura-t-elle éviter d'être accro ? Étrange ce personnage campé par un Jude Law au charisme éblouissant ! « Je suis une aberration » confie le fameux Steven dont on ne parvient pas toujours à cerner les origines ni à saisir les motivations. D'une certaine lenteur, ce film de genre à la canine moins aiguisée que de coutume distille son charme attractif au fil d'un DVD joliment servi par deux pistes audio 5.1. Si la présence d'un flux DTS vient renforcer la profondeur de la bande originale, il semble également évident qu'elle altère quelque peu la qualité de l'image, allant parfois jusqu'à multiplier les pixels en arrière-plan plus que de raison. Une interview exclusive en français d'Elina Lowensohn (21 min) confirme nos suspicions : « Jude Law est assez cérébral ». Par ailleurs, l'actrice roumaine confesse ne pas avoir totalement compris le scénario du film à la première lecture, ce qui est rassurant. Également en bonus, 9 écrans sur « Le mythe des vampires au cinéma » tentent de les classer par familles, ce qui est amusant.

Que peut nous apporter une énième version de Dracula ? Un ténébreux Jude Law psychanalysé dans les bonus.

- Langues : anglais, français.
- Sous-titres : français
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche — Interdit aux - 12 ans

Commentaire : Jude Law dans une œuvre étonnante qui conjugue le mythe des vampires à un nouveau temps. Du DTS et du Dolby Digital 5.1 à se mettre sous la dent dans ce DVD de belle facture, complété par une intéressante interview de l'actrice principale du film.

Note du DVD : 7/10

eagle vision
présente :

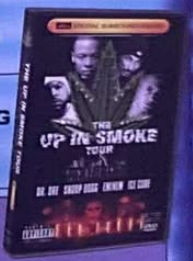
POUR LE PRIX D'UN CD, LES IMAGES VOUS SONT *toujours* OFFERTES !

Les Incontournables de votre DVDthèque

TINA TURNER
One last time
DTS

JANET JACKSON
The velvet rope

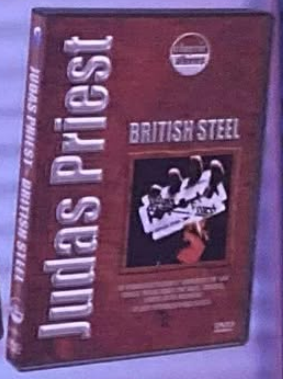
DR. DRE
SNOOP DOGG
EMINEM
ICE CUBE



DOUBLE PLATINE
THE UP IN SMOKE TOUR
enfin en version DTS

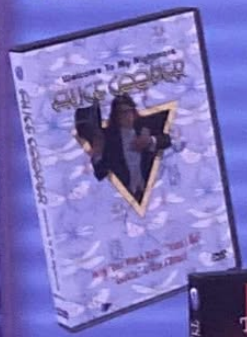
GEORGE BENSON
So cool !

metal classics albums



La légende de 2 albums historiques...

Nouveautés Live



DVD VIDEO

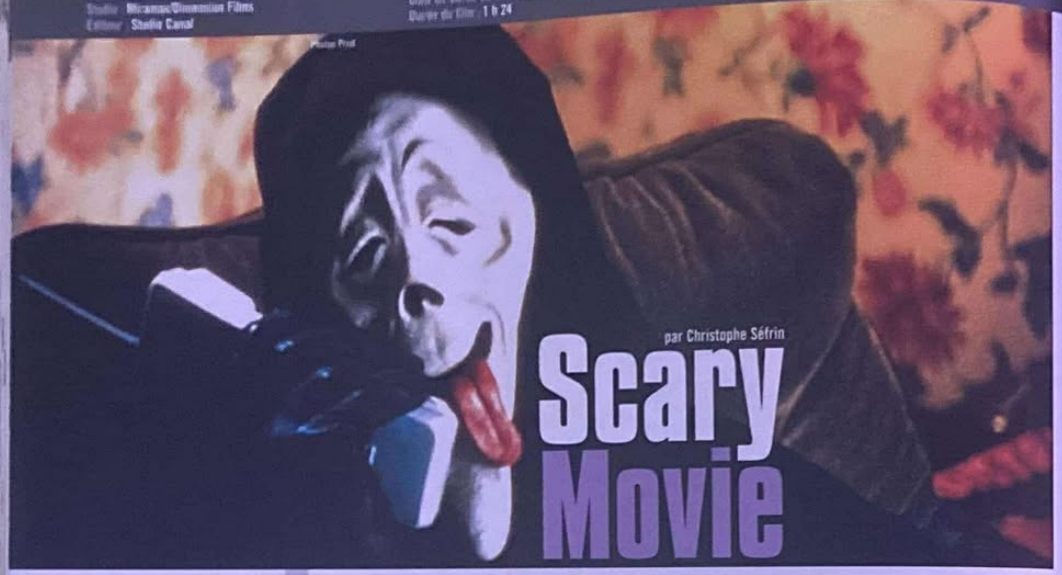
Distribution sony music

Genre : Slasher
Studio : Miramax/Dimension Films
Editeur : Studio Canal

Distributeur : Universal Pictures
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 24

Réalisateur : Keenen Ivory Wayans
Producteurs : Eric L. Gold, Lee R. Mayes.
Acteurs principaux : Jon Abrahams, Carmen Electra, Anna Faris, Rick Ducommun, Shannon Elizabeth, Kurt Fuller, Regina Hall.
Musique : David Kitay, Joey Ramone.

Plus d'infos sur le Net : www.scarymovie-lefilm.com



par Christophe Séfrin

Scary Movie

Farouchement débile, parfaitement en accord avec le film. Voilà qui résume en quelques mots ce *Scary* DVD. Si vous cherchez un moyen de vous éclater un soir d'été entre ami(e)s, ce DVD-là ne laissera personne indifférent…

Pauvres nazes que nous étions ! En bouffeurs de pizzas et dévoreurs de galettes, nous pensions avoir tout vu et entendu en DVD et voilà qu'un disque réveille le palais. Que les agités du manche (euh, pardon, on dit du « pad »…) que nous sommes se préparent à la crampe du poignet, à l'extase fatale et à l'orgasme numérique ; cette édition est la plus débile, la plus déjantée, la plus extravertie, obsédée, scrogneugneu et areuareu que l'on ait eue entre la main ! Et sitôt introduite dans la fente de sa console, il faut s'attendre au choc, à la baffe, bref, au coup de boule qui laisse sur le cul. Entre « Édition Collector » et « Édition à 2 balles », choisis ton camp camarade ! Un double menu permet à chacun d'accéder au contenu du disque en fonction de son rang, ses motivations, son Q.I. et… sa libido. On imagine évidemment qu'il faudra explorer l'une et l'autre version de cette édition pour que le DVD de *Scary Movie* parle. Et signe des aveux complets. Car en vous ruant sur ce disque, en piétinant avec une sauvage délectation la vieille moustachue ménopausée qui n'a pas voulu vous laisser sa place à la caisse, vous n'achèterez pas tant le carton ciné de l'été dernier (souvenez-vous, l'été dernier : près de 4 millions de victimes en salle !), mais bien plus encore. Un plein DVD 9 de conneries. Oubliez votre envie de vous enfiler dans le futal de la caissière et foncez vous calmer entre potes. Il y a bien un film gravé sur le disque, avec sa V.F. et sa V.O. en Dolby Digital 5.1 et DTS, ses couleurs très chaudes, son format Cinémascope et son transfert globalement très satisfaisant (l'image souffre parfois de la présence des deux pistes DTS…). Mais cela n'est rien en comparaison du déluge de bonus qu'il vous faudra trouver et parfois mériter.

Le DVD chaud de l'été

Avec son système de placards qu'il faut ouvrir (quatre dans chaque sous-menu Audio, Chapitres, En +), l'utilisateur n'a que 25 % de chances d'accéder aux sections désirées dans l'édition Collector. Il pourra tomber, au hasard de ses déambulations à travers des menus 3D somptueux, sur une inutile boule à facettes, un extrait tragique d'un film porno crypté, un test audio en « 5.G », des vidéos amateurs avec la starlette X de l'année, Clara Morgane (voir encadré). Mais aussi un chapitrage donnant accès au film, un bras coupé, un ballon de football, un plant de cannabis bon pour la récolte, des jeux fournissant des numéros de téléphone permettant, une fois composés sur un clavier virtuel, de révéler d'autres bonus (photos de Carmen Electra…)… Ah, il y a AUSSI de vrais extras au film : une E.P.K (6 min 54 V.O. sous-titrée), 6 filmos déroulantes, 6 scènes coupées (accessibles après avoir reconstitué un puzzle) et la bande-annonce de *Scary Movie 2* (cachée). Autrement dit, que dalle, mais on s'en fout ! Même si elle vaut le même prix que l'édition Collector, celle à 2 balles mérite forcément une visite. Point de menus 3D, mais des interfaces dessinées sur un cahier d'écolier poisseux. Une main droite que l'on sait agile du poignet en tourne les pages pour nous conduire au chapitrage, à la sélection audio dans laquelle se trouve un bouton « interdit », à deux jeux débiles offrant des cadeaux débiles, et aux « Conseils d'utilisation de Clara Morgane » qui, à défaut de savoir manier une PS2, s'y connaît en lecteur de salon. C'est tout ? Non, il y a des sous-titres pour les « bons voyants » (lignes de texte en taille réduite !), pour les borgnes de l'œil droit ou gauche (seule une moitié droite ou gauche du film est alors visible !!!) et pour les malvoyants (pas d'image dans ce cas, juste le son !!!). DÉ-LI-RE !

Autant le dire tout de suite : les obsédés de Studio Canal et ceux de Perfect Vidéo, qui signent ce DVD, se sont fait plaisir. Les uns et les autres ont néanmoins déployé une énergie considérable pour transformer un DVD, qui n'aurait peut-être pas eu grand-chose à dire dans d'autres mains, en un véritable objet de culte en parfaite osmose avec le film qu'il abrite. Quelques ultimes recommandations avant de vous laisser seul avec la bête : ne négligez pas la section DVD-Rom, relevez le numéro E.D.V. de l'éditeur, suivez cet ourson et prévoyez des capotes !

S'il s'agit de votre 1er DVD, vous avez choisi le bon. Laissez-vous guider par Clara Morgane jusqu'au bout de ces bonus.

Les « bonus surprise » du DVD s'inscrivent parfaitement dans le ton du film.

Clara et les chics types

Couronnée « Starlette française de l'année » aux derniers Hot d'or, Clara Morgane, l'héroïne de *Projet X*, *Max* et *La Collectionneuse* (en DVD et vidéo chez Blue One) est l'invitée surprise (sur prise ??) du disque de *Scary Movie*. Les membres du Studio Canal ont fait appel à ses services pour différents bonus (certains étant très cachés) sous forme de vidéos à mateurs. Une initiation au DVD, une course-poursuite, une séquence « télépho-nique » et même un strip-tease (intégral !) interactif, autant de petits modules accessibles plus ou moins facilement. Si vous séchez, nos potes de *DVD Mag* vous offrent toutes les astuces dans leur prochain numéro…

© P. Sordoillet

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, français pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

***L'essentiel :** Détonnante et déconnante, cette édition offre une double interface (Collector ou à 2 balles) détournant l'objet DVD de sa destination initiale. Car cette parodie de film d'horreur, proposée en Dolby Digital 5.1 et DTS (V.O. et V.F.) ne devient plus qu'un prétexte pour une pêche aux trésors où l'on peu ramener de gros poissons. Et même une sirène…*

Note du DVD : 8/10

Jargonnades

L'éditeur de DVD est une race dont il est souvent difficile de percer les mystères. On a cependant découvert récemment qu'il possédait son propre langage. Pour définir un DVD exempt de bonus, il parle d'édition « vanilla », comme s'il s'agissait d'une simple glace à la vanille. Lorsqu'il parle d'un titre avec suppléments, il évoque cette fois une édition « tutti frutti », comme s'il associait tous les parfums. Un langage joliment imagé qui laisse à penser que l'**Éditeur de DVD** est aussi poète à ses heures…

Antilles sur DVD

Même s'il n'a pas connu le succès espéré en salle, le film de Pascal **Légitimus** *Antilles sur Seine* devrait donner lieu à un DVD soigné chez TF1 Vidéo. C'est désormais acquis, le réalisateur apportera sa contribution à une édition actuellement en préparation. Il est déjà question de scènes coupées, d'interviews dont – peut-être – un double entretien entre Légitimus et Rémy Julienne au sujet d'une impressionnante cascade du film…

Loft history

La conception d'un éventuel DVD de *Loft Story* poserait des problèmes à M6. Les bandes enregistrées 24/24h ne seraient pas conservées et les archives à disposition de sa filiale M6 Vidéo correspondraient peu ou prou à ce qui est diffusé à l'antenne. Seule piste vraiment exploitable (et naturelle !), celle du multiangle. Oui, mais pour montrer quoi ? Loana, Loana, Loana !

Horror collector

L'édition française collector de *Scream* bénéficiera d'un commentaire audio de son réalisateur Wes Craven et d'un **making of exclusif**. Sortie en août.

Un champ de Chan

Metropolitan Vidéo vient de sortir une petite collec' DVD dédiée à Jackie Chan : *Le Jeune tigre*, *Le Cri de la hyène II*, *La Nouvelle fureur de vaincre*, *Le Vengeur*, *Le Protecteur*, trouvent désormais place dans les rayons à 99 F.

Shell Beach

Le DVD de *Ghost in the Shell* réalise un beau score de vente pour son lancement. Déjà plus de 22 000 rondelles vendues, ce qui est encourageant pour le futur disque de Akira, qui sortira sans doute à la rentrée chez le même éditeur…

Tout sur *Donjons et Dragons*

C'est Film Office qui éditera en DVD dès le 8 août, la très attendue adaptation de *Donjons et Dragons*. Un événement que l'éditeur entend saluer avec un **double DVD** proposant d'une part, le film en Dolby Digital 5.1 et DTS (français) et en Dolby Digital 5.1 (anglais). Format 1.85 16/9. Sur un second DVD, le Bien et le Mal rivaliseront d'autre part pour nous offrir un maximum de bonus : making of (30 min), du jeu au film (25 min), 11 scènes coupées et commentées, ainsi que les effets spéciaux de 4 scènes disséquées.

Titan content

Il semble que, comme nous, vous soyez tombés sous le charme de l'édition DVD de *Titan A.E.*, le dessin animé « pour adultes » de Don Bluth et Gary Goldman. **50 000 pièces** ont déjà pris leur envol, ce qui, pour un film qui s'était injustement planté en salle, est déjà une excellente surprise.

La vérité sur *La Vérité 2*

Warner prépare, dans le plus grand secret, la mise sur le marché de *La Vérité si je mens 2*, qui s'annonce comme l'une des sorties majeures des prochaines semaines. Mais comme on dit chez nos potes d'*Entrevue*, toutes les vérités sont bonnes à dire. Alors… Si l'on sait que les acteurs ne devraient pas participer à l'événement, Thomas Gilou, le réalisateur, devrait, lui, suivre son bébé jusqu'au bout en enregistrant un commentaire audio. Un micro-trottoir, un bêtisier, un best-of de l'émission *Fréquence Stars* consacrée au film (eh, oui…), des scènes coupées, 4 en karaoké, la bande-annonce et un module DVD-Rom figureraient au rang des bonus proposés.

Rocky en 5 rounds

Excepté ce premier volet vendu à l'unité, la saga Rocky est également proposée en coffret. Cinq DVD pour autant d'épisodes dont la qualité, hélas, se dégrade toujours lentement mais sûrement. Si le premier disque du coffret (Rocky) possède toutes les caractéristiques évoquées ci-contre, les autres n'offrent en bonus qu'une bande-annonce. Tous au format 1.85 16/9, ils ne possèdent cependant pas les mêmes pistes audio : V.O. et V.F. en 5.1 (Rocky), V.O. et V.F. en mono (Rocky II), V.O. en 5.1 et V.F. en mono (Rocky III), V.O. en 5.1 et V.F. en Dolby Surround (Rocky IV) , V.O. en 5.1 et V.F. en Dolby Surround (Rocky V).

Genre : Monument pugilistique
Studio : United Artists/Metro Goldwyn Mayer
Éditeur : Fox Pathé Europa
Distributeur : Fox Pathé Europa

Date de sortie du film : 1976
Durée du film : 1 h 54
Réalisateur : John G. Avildsen
Producteurs : Robert Chartoff, Irwin Winkler.

Acteurs principaux : Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers, Burgess Meredith, Thayer David, Joe Spinell.
Musique : Bill Conti

Photos Prod

Rocky

par Christophe Séfrin

Édition spéciale

Un monument du cinéma, le véritable début de la carrière de Stallone. Un film émouvant, humain, pour une success story stimulante. Idéal pour avoir la pêche cet été !

C'est à 1 h 42 min et 38 s très exactement que démarre le match entre Rocky Balboa et Apollo Creed. 87 kg contre 108. L'amateur contre le professionnel. Le balourd face au roublard. Au premier round, on est à 12 minutes, tout juste, du générique de fin ! *Rocky*, un film de boxe ? Bien davantage, un film humaniste ! Stallone, alors pas grand-chose sur le ring hollywoodien, en avait écrit un premier scénario après avoir été le spectateur d'un combat avec Mohammed Ali. Un illustre inconnu nommé Chuck Wepner y menaçait la star de l'uppercut… Des 90 pages de script rédigées en 3 jours, 10 % seulement furent réellement mises en scène (originellement, Rocky renonçait à se battre…). Il n'en reste pas moins que Stallone parvint non seulement à caser son histoire, mais également à inscrire son nom face à la mention « starring » d'un générique. Face aux Ryan O'Neal, Burt Reynolds, Robert Redford et James Caan qui avaient tout d'abord été pressentis pour le rôle, il finit par s'imposer à des producteurs qui acceptèrent de miser 950 000 dollars sur sa tête. Piètre budget – même en 1975 ! – pour retracer l'ascension d'un boxeur raté, collecteur pour un usurier au grand cœur, amoureux de la sœur de son meilleur pote et accessoirement fan de tortues et poissons rouges. Avec une humilité qui laisse K.-O., Stallone revient largement sur la genèse d'un film qui le propulsa au rang de star planétaire. Dans une interview proposée en extra (29 min, V.O. sous-titrée), Sly, cadré serré, regarde le spectateur dans les yeux et se confesse. À l'époque, il était proche du knock-out, du jour au lendemain, on lui proposait 360 000 dollars pour l'une des histoires qu'il avait pris l'habitude d'écrire dans sa chambre de bonne ! L'opulence ne vint pas tout de suite et la petitesse du budget de Rocky fut souvent synonyme de système « D ». Papa Stallone sonne la cloche auprès du ring, frangin Stallone joue les chanteurs de rue, l'ex-madame Stallone s'improvise photographe de plateau, Butkus Stallone joue Butkus Balboa, et Sly se défonce les phalanges en martyrisant à coups de crochets du gauche des quartiers de bœuf qui n'en demandaient pas tant. Le réalisateur confirme ce véritable tour de force dans son commentaire audio stupidement resté en V.O. Accompagné des producteurs mais aussi de certains acteurs du film, chacun effectue un travail de mémoire précis. Parallèlement 12 min, V.O. sous-titrée exhument les premiers essais sur le ring entre Stallone et Carl Weathers. Deux hommages, l'un de 7 min 23 (V.O. sous-titrée) à Burgess Meredith (l'entraîneur), l'autre de 3 min 27 (V.O. sous-titrée) au chef opérateur James Crabe, complètent la visite des vestiaires.

Un film touchant et des bonus émouvants.

Les bandes-annonces de tous les *Rocky* et 3 spots TV d'époque achèvent de nous documenter.
Remixées en Dolby Digital 5.1, les pistes anglaise et française du film n'ont pas grand-chose dans les poings. Préférez néanmoins la V.O., où Stallone joue avec un accent à couper au couteau ! De son côté, l'image bénéficie d'un master propre, mais la copie proposée s'avère assez granuleuse dans les scènes en basse lumière. Elle reste très honorable pour les extérieurs. Une question demeure : « peut-on s'en passer ? » Négatif ! Avec ses bonus qui se jouent en rounds passionnants et parfois émouvants, la bonne tenue de sa copie et sa façade de monument historique, cette édition spéciale mérite autant les faveurs des fans de Stallone que des accros du DVD.

- *Langues : français, anglais, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Une page de l'histoire hollywoodienne à tourner aux côtés de ses auteurs. Stallone, Avildsen, producteurs et acteurs participent largement à une édition passionnante truffée d'informations. Si certaines restent sans sous-titres (le commentaire audio, comme d'hab !), les autres suffisent à nous convertir.
Note du DVD : 8/10

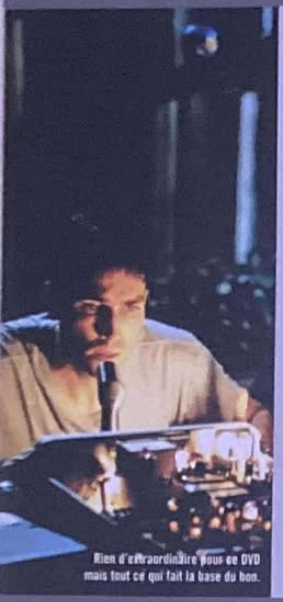
Note du DVD : 8/10

DVD VIDEO
KAZE
www.kaze.fr
ARION
par les producteurs de Princesse Mononoke
INTERVIEW-DOCUMENTAIRE : ARION ET L'OLYMPE
Rencontre avec trois historiens dans la galerie des antiquités grecques du Musée du Louvre
• version française • version originale • sous-titres français •
• boutiques spécialisées • boulanger • extrapole • fnac • virgin megastore •
• également disponible en vhs •

Titre original : Fréquence
Genre : Radio pirate
Studio : New Line Cinema
Editeur : Metropolitan Vidéo

Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 54
Réalisateur : Gregory Hobit

Producteurs : Bill Carraro, Toby Emmerich, Gregory Hoblit.
Acteurs principaux : Dennis Quaid, James Caviezel, Andre Braugher, Elizabeth Mitchell, Noah Emmerich, Shawn Doyle.
Musique : Michael Kamen, J. Peter Robinson.



Rien d'extraordinaire pour ce DVD mais tout ce qui fait la base du bon.

Photos Prod

Fréquence interdite — Édition Prestige

par Christophe Séfrin

Du fantastique différent pour une édition Prestige plutôt classique dans le fond. Pour amateurs de fables à tendances spatio-temporelles.

« CQ 15, ici W2QWV… » O.K. pour 1 DVD 9 en 2.35 16/9 avec DD 5.1 en V.O. V.F. ! Le monde du radio-amateurisme a ses codes. Celui du DVD aussi. Si l'on est incapable de juger du réalisme du scénario de *Frequency* (un flic profite d'une aurore boréale pour discuter avec son défunt père, grâce à un vieil émetteur radio), on peut jauger notre plaisir à savourer ce disque. Il est grand. Entre drame et fantastique, cette histoire, qui permet au héros d'agir sur le présent en modifiant le passé, est prétexte à un suspens joliment distillé. Elle permet surtout d'évaluer combien un événement modifié hier peut impliquer de rebondissements aujourd'hui… Très à l'aise dans son édition Prestige, la copie du film en Cinémascope s'avère d'un piqué saisissant, avec des contrastes forts et des couleurs chaleureuses. Dépourvu du DTS qui l'accompagnait en salle, ce troisième long métrage de Gregory Hoblit (*Le Témoin du mal*) se satisfait d'un 5.1 ample, certes sans grands effets, mais aux ambiances enveloppantes. Bien que clairsemé, le commentaire du réalisateur (V.O. sous-titrée) est dense en infos sur la production et le soin apporté à rendre plausible l'aventure. Un peu académique, un document (38 minutes V.O. sous-titrée) en extra confirme ce souci du détail « vrai ». 4 scènes coupées (2 sont des versions rallongées de séquences du film), la conception du générique en multiangle (sans grand intérêt) et 6 bio-filmos précèdent 9 minutes 22 de bandes-annonces enchaînées. Dont celle de *Little Nikky*. Ça promet…

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : *L'intrigue de ce drame fantastique est suffisamment bien conçue pour captiver de bout en bout. En plus d'une copie de très belle facture, cette édition offre un lot de suppléments suffisamment intéressants pour justifier son estampille « Prestige ».*

Note du DVD : 6/10

Genre : Hommage sans dessert
Studios : DreamWorks, SKG
Editeur : DreamWorks Home Entertainment
Distributeur : Universal Pictures

Date de sortie du film : 2001
Durée du film : 1 h 37
Réalisateur : Dean Parisot
Producteurs : Mark Johnson, Charles Newirth.

Acteurs principaux : Tim Allen, Sigourney Weaver, Alan Rickman, Tony Shalhoub, Sam Rockwell, Daryl Mitchell.
Musique : David Newman

Photos Prod

Galaxy Quest

par Christophe Séfrin

Petit film de S.F. bien sympa et plutôt amusant, *Galaxy Quest* fait dans la dérision. Dommage que la plupart des bonus restent, une fois encore, en V.O…

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français, anglais pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

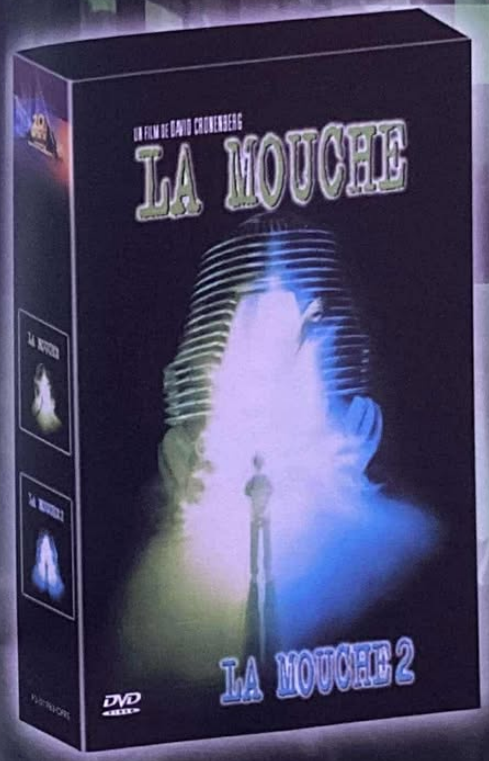
L'essentiel : *Une comédie fantastique qui rend hommage aux trekkies et à tous les fans de séries told. Si le film fait preuve de qualités techniques indéniables sur DVD, la signature DreamWorks empoue des bonus en V.O. et une jaquette mensongère. Il y a deux ans, ça passait encore, aujourd'hui, c'est honteux.*

Note du DVD : 5/10

« It's a wonderful film for the whole family ! » Dans la featurette en V.O. présente en bonus au film (10 minutes), Sigourney Weaver ne tarit pas d'éloge sur ce film et encore moins sur son personnage : « It was good to look like Barbie. » Par le maillet de Grabtar, par le fils de Warvan, les DVDphiles finiront par être vengés ! À une époque où tous les éditeurs sous-titrent leurs suppléments, DreamWorks continue à faire l'idiot en laissant en V.O. ses extras. Pire, cet aspect est volontairement gommé de la jaquette ! Par mesure de répression, nous vous inviterons donc à LOUER ce DVD, plutôt qu'à l'acheter. Car *Galaxy Quest* vaut tout de même plus le coup d'yeux que le coup d'oreilles. Cette histoire d'ex-stars d'une série fantastique 70's, enlevés par des *extraterrestres*, n'est pas aussi exécrable qu'elle paraît. *Star Trek* est évidemment dans la ligne de mire des scénaristes, avec d'autres clins d'œil (*les Télétubies*, à 43 min 59 !), mais c'est surtout aux fans purs et durs du petit écran que cette comédie fantastique s'adresse. Aussi drôle qu'éblouissante (aucune scène dans l'espace n'a à rougir face à d'autres films totalement dédiés au genre), cette fable parodique est livrée dans un Cinémascope d'une beauté inter-sidérante que le Dolby Digital 5.1 (DTS en salle, aghhhrrr !!!) vient appuyer par nombre de bruitages surround et d'effets d'une belle ampleur. Outre la featurette, 8 scènes inédites enchaînées (et en V.O.) et la bande-annonce remplissent une inutile case « Bonus ». 2 pages de notes, dans un livret interne, recyclent le dossier de presse du film. Qu'on ne s'étonne pas, celui-ci avait déjà été traduit en français pour la sortie ciné…

Un film parodique défoulant mais des suppléments qui n'en font que le nom. On nous aurait menti ?

LE FILM CULTE DE DAVID CRONENBERG
ARRIVE ENFIN EN DVD VIDEO TM



RETROUVEZ TOUT LE TALENT
DU MAÎTRE DU FANTASTIQUE

- Son 5.1 anglais et surround français
- Coulisses du tournage
- Interviews des acteurs et de l'équipe du film
- Bande-annonce

LA MOUCHE et LA MOUCHE 2
SE TELEPORTENT CHEZ VOUS LE 11 JUILLET EN COFFRET 2 DVD VIDEO TM

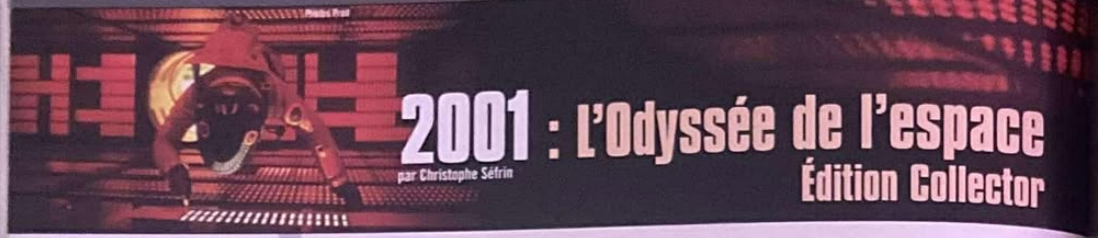
Retrouvez les dernières infos sur les vidéos des films Fox sur : www.foxfrance.com

Titre original : 2001 : A Space Odyssey
Genre : Conquête spéciale
Studio : Metro-Goldwyn-Mayer
Éditeur : Warner Home Vidéo

Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 1969
Durée du film : 2 h 22
Réalisateur et producteur : Stanley Kubrick.

Acteurs principaux : Keir Dullea, Gary Lockwod, William Sylvester, Daniel Richter, Leonard Rossiter, Margaret Tyzack.
Musique : Aram Khachaturyan, György Ligeti, Richard Strauss, Johann Strauss.

Photos Prod



2001 : L'Odyssée de l'espace

Édition Collector

par Christophe Séfrin

Film mythique et culte, *2001* se devait de refaire surface en 2001. Les bonus sont, quant à eux, restés on ne sait trop où.

1969, année fantastique. 2001, année Kubrick ! Plus de trente ans après sa première sortie, le Space Opéra de référence s'offre une cure de jouvence en DVD. Image et son y font peau neuve avec une remasterisation d'une extraordinaire beauté. Tournée en 70 minutes, *L'Odyssée de l'espace* arbore une image 2.21 16/9 (avec des bandes noires légèrement moins larges qu'en Cinémascope) qui laissera les possesseurs de grands écrans sans voix. Des paysages rouges du prélude homo sapiens à la descente psychédélique sur Jupiter, on ne soupçonnait pas que le film puisse être aussi beau et étincelant ! De la même façon, les pistes anglaise et française ont été remixées en 5.1. Un travail de longue haleine au résultat stupéfiant. Ampleur de la bande originale, suprématie de la voix de Hal 9000, l'ordinateur rebelle, qui se répercute sur les voies surround alors que les acteurs n'occupent que l'enceinte centrale, grondement des moteurs de la navette Discovery… la magie DVD est en totale harmonie avec la poésie d'un classique incontournable. Même si d'éventuels suppléments à cette œuvre visionnaire semblent s'être perdus dans un trou noir, le film est proposé dans un boîtier collector comprenant également le CD de sa bande originale, un morceau de pellicule et un luxueux livret de 16 pages. Prix du billet : 299 F.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, grec, hollandais, espagnol, italien, roumain.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.21 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Édition Collector d'une incroyable beauté. Trouvant là une nouvelle jeunesse le film reste en avance sur son temps. Seuls les bonus sont en retard.

Note du DVD : 7/10

Titre original : An American Werewolf in Paris
Genre : Pacte capitale
Studio : Le Studio Canal +/Président Films
Éditeur : Metropolitan Vidéo

Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 1997
Durée du film : 1 h 34
Réalisateur : Anthony Waller

Producteur : Richard Claus
Acteurs principaux : Tom Everett Scott, Julie Delpy, Vince Vieluf, Phil Buckman, Julie Bowen, Pierre Cosso, Thierry Lhermitte.
Musique : Wilbert Hirsch

Photos Prod

Le remake d'un classique du film d'horreur/fantastique qui, même avec cette édition DVD, ne rivalise par une seconde avec le chef-d'œuvre de John Landis.

Le Loup-garou de Paris

Édition Prestige

par Christophe Séfrin

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français, imposés sur la V.F.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

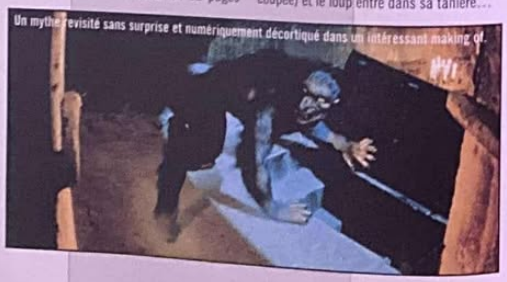
1.85 *16/9 compatible 4/3*

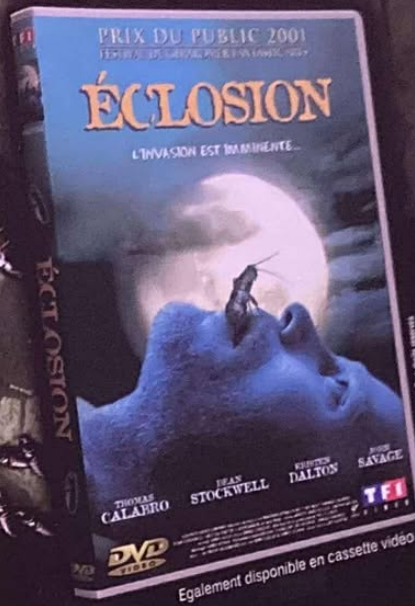
Disc simple face, double couche — *Interdit aux -12 ans*

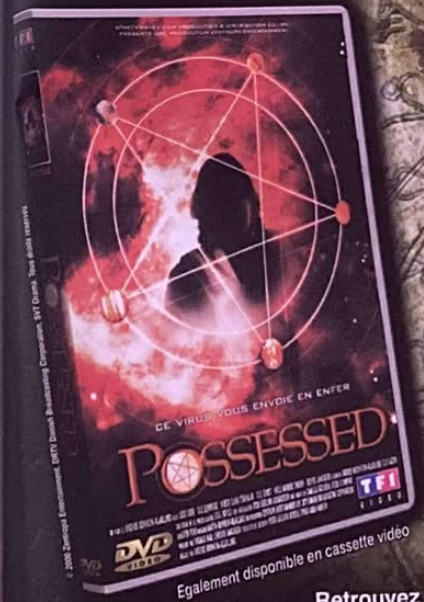
Ni détestable, ni vraiment réussie, cette énième variation sur l'un des mythes les plus tétrices du septième art reste une curiosité. Malgré des images en sous-régime, son édition DVD se craque avec d'autant plus de gourmandise qu'elle est accompagnée d'un making of intéressant.

Note du DVD : 5/10

Un Américain, débarqué à Paris avec d'autres ambitions que celle de faire des claquettes, se pique pour une autochtone qui refuse ses avances. Et pour cause, la blondinette est une lycanthrope qui craint pour les mollets du jeune homme qu'elle a toutes les chances de mordre. Après *Témoin muet*, Anthony Waller fait parler l'un des plus vieux mythes à l'écran. S'inspirant du *Loup-garou de Londres*, cette énième variation vaut davantage pour l'astucieux emploi de quelques décors capitaux (Tour Eiffel, Père-Lachaise, catacombes…) que pour un scénario mou du croc. Si ce film distille en DVD de très appréciables ambiances arrière grâce à un 5.1 aux effets surround acérés, la qualité de ses images reste douteuse avec des scènes fortement pixellisées. Bien qu'appartenant à la famille des featurettes (super-bandes-annonces-promo), l'auto-proclamé « Making of » (27 minutes, V.O. sous-titrée) s'attarde intelligemment sur la création des loups numériques qui, à eux seuls, sucèrent quelque 5 millions de dollars d'un budget total de 20. Avec ses 7 minutes 25, la fin alternative (sans doute évacuée après projections tests) évoque étonnamment celle du récent *Destination finale*. En 12 pages de textes en français, « Les Loups-garous au cinéma » invite à se replonger dans une saga qui prit sans doute ses racines en 1935 (*Le Monstre de Londres*, de Stuart Walker). Trois filmos, autant de bandes-annonces (*Le Loup-garou de Paris, Spawn, Dark City*) et un bonus caché plus loin (une scène coupée) et le loup entre dans sa tanière…



ÉCLOSION
L'INVASION EST IMMINENTE…
RIEN NE PEUT LES ARRÊTER !
Le DVD
• VF et VO DOLBY DIGITAL 2.0
• Sous-titres français
• Bandes-annonces
• Cafard-naüm : l'invasion des cafards au cinéma
• Lien internet
Prix du Public 2001
Festival de Gérardmer Fantastic'Arts


Également disponible en cassette vidéo
2 PHÉNOMÈNES ÉTRANGES ARRIVENT le 4 JUILLET… Y SURVIVREZ-VOUS ?
Film sélectionné à Fantastic'Arts 2000 au Festival de Gérardmer


Également disponible en cassette vidéo
POSSESSED
UN VIRUS INCARNE LE MAL…
COMMENT L'ARRÊTER ?
Le DVD
• VF et VO DOLBY DIGITAL 2.0
• Sous-titres français et anglais
• Bandes-annonces
• Making-of : 30 minutes
• Filmographies
• Lien internet
Retrouvez toutes les infos sur www.tf1video.fr
TF1 VIDEO

Genre : Left Stories
Studio : Alicéleo/TF1 Films Production
Éditeur : TF1 Vidéo
Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 2000

Durée du film : 1 h 34
Réalisateur : Benoît Jacquot
Producteurs : Patrick Godeau
Acteurs principaux : Daniel Auteuil, Isild Le Besco, Marianne Denicourt, Jean-Pierre Catelle, Jeanne Balibar, Philippe Duquenne.
Musique : extraits d'œuvres de Francis Poulenc, Nicolas Firorenza.
Plus d'infos sur le Net : www.sade-lefilm.com

Photos Prod

Sade

par Christophe Séfrin

Un personnage presque légendaire, un film qui se propose de nous faire découvrir le mythe de façon très chaste.

Faible en suppléments, ce DVD n'en est pas moins excellent pour le son et l'image.

- Langue : français
- Sous-titres : anglais, italien.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Un passage de la vie du divin marquis brillamment interprété et mis en scène pour un DVD à la technicité parfaite, où la qualité de l'image se forge une place de choix. Des bonus volumineux mais livrés en kit par souci d'économie…

Note du DVD : 5/10

En 1794, alors que Robespierre joue du « rasoir national » en faisant tomber les têtes place du Trône Renversé (actuelle place de la Nation), quelques aristocrates fortunés se réfugient dans l'ancien couvent de Picpus. Au sein de cette société choisie, qui va vivre en vase clos durant quelques mois, le citoyen Sade entend bien jouer les instituteurs immoraux auprès d'Émilie la jolie… Le personnage, les teasers et bande-annonce (présents en bonus) évoquent inévitablement le libertinage. Le slogan du film, « Suivez votre instinct ! », en gros sur la jaquette, est évidemment là pour attirer le chaland, ravi de constater que le concept *Loft Story* n'est pas né d'hier. Pour autant, pas plus de chair à mater qu'en access-prime-time sur M6. Plus que le portrait d'un homme, c'est une page passionnante et terrifiante de notre Histoire qui est tournée. Isild, Daniel, Marianne, Jean-Pierre, Jeanne… passent tour à tour au Confessionnal dans un long module d'interviews/monologues (49 min 20) où chaque question a été éludée et remplacée par un écran noir, offrant parfois quelques bizarreries sorties de leur contexte : « Surtout pour tourner avec Jacquot », « C'est la prison pour ceux qui ont assez d'argent »… Le tournage de 6 scènes est par ailleurs révélé dans un « making of » de 22 minutes sans commentaire. Deux jours sur un banc de montage et les entretiens avec l'équipe et ces scènes de plateau livrés en kit eurent fait un excellent « mocumentaire » (reportage sur le tournage). C'est d'autant plus bête que le rendu image et son du film de Jacquot est vraiment excellent…

Titre original : The Virgin Suicides
Genre : Vierges sur canapé
Studio : American Zoetrope/Eternity Pictures/Muse Production
Éditeur : Pathé !/Studio Canal

Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 32
Réalisateur : Sofia Coppola
Producteurs : Francis Ford Coppola, Julie Costanzo, Dan Halsted.
Acteurs principaux : James Woods, Kathleen Turner, Kirsten Dunst, Josh Hartnett, Michael Paré, Scott Glenn, Danny De Vito.
Musique : Jean-Benoît Dunckel et Nicola Godin (Air).
Plus d'infos sur le Net : www.virginsuicide.com

Photos Prod

Virgin Suicides

par Christophe Séfrin

Ou quand un grand film se transforme en petit DVD…

Le support DVD n'est pas suffisamment exploité. Le film perd de sa qualité sonore et visuelle.

Chez les Coppola, on bosse en famille. Papa produit, maman et grand frère immortalisent les coulisses au camescope et la petite dernière, Sofia réalise son premier film. Malgré les conseils de son père, elle avait finalisé le scénario de ce portage du best-seller de Jeffrey Eugenides sans savoir si elle pouvait en acquérir les droits. Trop cher ! Le bouquin était tombé dans les griffes d'un grand studio qui avait finalement donné gain de cause à sa démarche passionnée en lui confiant les clés de l'adaptation. Cette histoire de cinq frangines qui, à force d'étouffer dans le cocon familial, ne passeront pas le cap des sixties, va comme un gant à la sensibilité de la jeune femme, l'auteur du bouquin avouant, quant à lui, avoir découvert à l'écran des personnages avec plus d'ampleur qu'il n'en avait imaginé ! Alors ce film tragique et poétique où James Woods et Kathleen Turner incarnent des parents castrateurs, ce film grâce auquel Josh Hartnett décrocha son billet pour *Pearl Harbour*, et Kirsten Dunst pour *Spiderman*, ce film à la B. O. envoûtante signée du groupe Air… devait trouver sur DVD son double numérique. Ben, non. La qualité désastreuse d'images fortement pixellisées (encodage trop rapide ?) et la bande-son d'une platitude désarmante même en 5.1 offrent une restitution d'un niveau égal à celui d'une bonne VHS. Clip générique, making of (23 min, V.O. sous-titrée) parfois touchant, filmos déroulantes et bande-annonce (V.F. et V.O. sous-titrée) complètent une œuvre très prometteuse mais qui méritait un soin technique plus poussé.

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (anglais) — Dolby Digital 4.0 (français)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Un premier essai concluant derrière la caméra pour la fille de Francis Ford Coppola. Un film bouleversant et poétique à la fois qui, malgré la présence d'un intéressant making of, oublie qu'il se trouve sur DVD en omettant d'exploiter les richesses visuelles et sonores du support.

Note du DVD : 4/10

COLLECTION MIDNIGHT MOVIES

DU SANG POUR SANG HORREUR

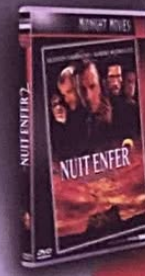
À PRIX D'ENFER !

MRS. TINGLE

Par le créateur de SCREAM, SCREAM 2, et THE FACULTY !

Avec la star des ados KATIE HOLMES (Dawson, Wonder Boys), et HARRY WHITTIER (Sept à la maison)

BONUS DVD :
• Making of "Mrs Tingle" • Filmographies
• Bande Annonce • Interviews • À propos de Scream 3 : Bande Annonce et Making of



UNE NUIT EN ENFER 2 — LE PRIX DU SANG

Produit par QUENTIN TARANTINO (Pulp Fiction, Une Nuit En Enfer) et ROBERT RODRIGUEZ (The Faculty, Une Nuit En Enfer)

Un cocktail détonnant d'horreur, d'action et d'humour servi par un casting de choc : avec ROBERT PATRICK (The Faculty, Terminator 2), BRUCE CAMPBELL (Evil Dead 1, 2 et 3), et MIKE HORTON (Souviens l'été dernier 1 et 2)

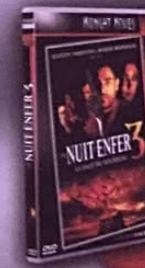
BONUS DVD
• Making-of "Une Nuit en Enfer" (1h28)
• Bande Annonce • Filmographies

L'ARMEE DES TENEBRES — EVIL DEAD III

Troisième volet de la série qui a révolutionné le cinéma fantastique, par le réalisateur surdoué SAM RAIMI (Spiderman)

Une tronçonneuse greffée au poignet, un fusil à canon scié dans l'autre main, Ash remonte le cours du temps aspiré en 1300…

BONUS DVD :
• Fin alternative • Bande Annonce
• Filmographies



UNE NUIT EN ENFER 3 — LA FILLE DU BOURREAU

Plus de sang, d'action et d'humour, sur un rythme décoiffant !

Produit par GUILLERMO DEL TORO et ROBERT RODRIGUEZ, avec un casting à la hauteur du genre : DANNY TREJO (Desperado, Les Ailes de l'enfer), MICHAEL PARKS (Une nuit en enfer), et REBECCA GAYHEART (Scream 3)

BONUS DVD
• Document "À propos de la trilogie"
• Bande-annonce • Filmographies

HELLRAISER — BLOODLINE

Une profusion d'effets spéciaux stupéfiants !

Le dernier volet de la série CLIVE BARKER.

Avec BRUCE RAMSAY (Killing Zoe, Sang Froid) et la sulfureuse VALENTINA VARGAS (Le Nom de la Rose, Le Grand Bleu).

BONUS DVD :
• Bandes Annonces • Filmographies du réalisateur et des acteurs

PHANTOMS

Par les producteurs de SCREAM et de MIMIC !

Un casting de stars : avec BEN AFFLECK (Pearl Harbor, Armageddon, Soldat Ryan), LIEV SCHREIBER (Scream 2, La Rançon), et PETER O'TOOLE (Lawrence d'Arabie)

BONUS DVD
• Coulisses du tournage
• Bande Annonce • Filmographies

CADEAU
UNE VIDÉO OFFERTE POUR L'ACHAT DE 2 VIDÉOS** + = AU CHOIX

13ème RUE — L'UNIVERS ACTION ET SUSPENSE

STUDIO CANAL

*30 F DE PARTICIPATION AUX FRAIS D'ENVOI **DANS LA COLLECTION MIDNIGHT MOVIES SEULEMENT • UN DVD OFFERT POUR 2 DVD ACHETÉS, UNE VHS OFFERTE POUR 2 VHS ACHETÉES

En vente en vidéo et DVD VIDEO

Titre original : Face Off
Genre : Réédition pas spéciale
Studio : Paramount Pictures Touchstone Pictures.
Éditeur : Touchstone Home Vidéo
Distributeur : Buena Vista

Date de sortie du film : 1997
Durée du film : 2 h 13
Réalisateur : John Woo
Producteur : Terence Chang, Christopher Godsick, Barrie M. Osborne, David Permut.

Acteurs principaux : John Travolta, Nicolas Cage, Joan Allen, Alessandro Nivola, Gina Gershon, Dominique swain, Nick Cassavetes.
Musique : John Powell

Photos Prod

Volte/Face

par Christophe Séfrin

Édition Spéciale

Une édition spéciale qui n'en a que le nom.

Un film fantastique, salué lors de sa sortie par critiques et spectateurs mais un DVD de piètre qualité.

Moi, je me mets à la place du type qui s'est déjà acheté une « édition Spéciale » en DVD et qui, voyant cette mention au-dessus du titre du film sur la jaquette, se dit : « Cool ! » Je l'imagine déjà se précipiter sur la case « bonus » au verso et demander d'un air gêné : « C'est tout ? » Ben, oui, c'est tout. Car cette édition soi-disant « spéciale » du film de John Woo n'est ni plus ni moins qu'un DVD tout ce qu'il y a de plus classique, avec moins de suppléments que la moyenne (1 bande-annonce, 1 montage des meilleures scènes d'action - 1 min 01 !!! -, 5 bio/filmos et la bande-annonce de *Pearl Harbor* en V.O… tout ça au format 2.35 4/3 !). Avouez que ça valait la peine d'avoir attendu deux ans, deux longues années depuis qu'une première édition de *Volte/Face* sur un DVD 10 (double face, il fallait retourner le disque en milieu de film !!!) vit les foudres des consommateurs s'abattre sur elle. Ah si, j'oubliais, cette fois, il y a une piste française en Dolby Digital 5.1 (précédemment en Dolby Surround). Après tout, on ne peut pas en vouloir à Touchstone, l'éditeur corrigeant finalement ses erreurs du passé. C'est l'emploi de l'appellation « Édition Spéciale » qui choque et révolte puisque semant volontairement la confusion dans les esprits. Il serait d'ailleurs temps qu'un souci d'honnêteté envers leurs clients vienne effleurer l'esprit des éditeurs. Nous, entre les Éditions Spéciale, Collector, Prestige, Limitée, on ne sait plus trop où donner de la tête.

- *Langues : français, anglais, italien, tchèque, hongrois.*
- *Sous-titres : 12 dont anglais et français*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 (français, anglais, italien)

Dolby Digital 2.0 Surround (hongrois, tchèque)

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

L'essentiel : Une réédition du film de John Woo qui, par rapport à la précédente, n'oblige plus le spectateur à retourner le disque en milieu de film et offre très généreusement une piste française en Dolby Digital 5.1. Pour les bonus, il faudra sans doute attendre une « Édition très spéciale » ?

Note du DVD : 4/10

Titre original : Event Horizon
Genre : Cauchemar intersidéral
Studio : Paramount Pictures, Golar, Impact Pictures
Éditeur : Paramount

Distributeur : Paramount
Date de sortie du film : 1997
Durée du film : 1 h 32
Réalisateur : Paul Anderson

Producteurs : Laurence Gordon, Llyod Levin, Jeremy Bolt.
Acteurs principaux : Laurence Fishburne, Sam Neil, Kathleen Quinlan, Joely Richardson.
Musique : Michael Kamen

Photos Prod

Event Horizon

Le vaisseau de l'au-delà

par François-Cyril Géroult

De la S.F. pour les fans de la S.F.… et que pour eux !

« 2040, le vaisseau Event Horizon disparaît au-delà de la 8e planète, Neptune, c'est la plus grande catastrophe spatiale jamais enregistrée. » C'est pas moi qui le dit, c'est un extrait du début du film. Ça fout les boules, hein ? Alors pourquoi parler de la sortie DVD d'*Event Horizon* ? Une bonne question qui appelle plusieurs réponses. La première et la principale, c'est que son réalisateur, Paul Anderson, après avoir commis *Mortal Kombat*, s'attaque à l'adaptation de Resident Evil pour le cinoche (voir interview page 146 dans ce magazine). La deuxième, c'est que son film contient suffisamment de poussées d'adrénaline, pour réveiller votre PS2, et vous par la même occasion. Et la troisième, pas des moindres, c'est qu'il contient une tonne de bonus… malheureusement tous engloutis dans un trou noir intergalactique. Dommage ! Seule survivante de ce drame, la bande-annonce uniquement en V.O. Pour se remettre de cette tragédie intersidérale, l'image 16/9 proposée est d'une définition exemplaire. Certains plans en images de synthèse n'y résistent pas, ils font carrément pitié. Même l'intro de Metal Gear Solid 2 fait plus réaliste, c'est le monde à l'envers. Le Dolby Digital 5.1 est assourdissant, le caisson de basses vrombit à de nombreuses reprises grâce aux effets et à la musique techno. Pour les cinéphiles, retenez que les rôles principaux sont tenus par Laurence « Morpheus » Fishburne, et Sam « Jurassic » Neil.

(Apart l'image impeccable en 16/9e rien à signaler)

- *Langues : anglais, français, espagnol, italien.*
- *Sous-titres : anglais, français, grec, hébreu, italien, espagnol, portugais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Une image parfaite, du frisson, du Dolby Digital 5.1 qui sait faire entendre le caisson de basses, mais une interactivité réduite à néant. Mais ce film méritait-il une édition Collector ? Pas sûr.

Note du DVD : 4/10

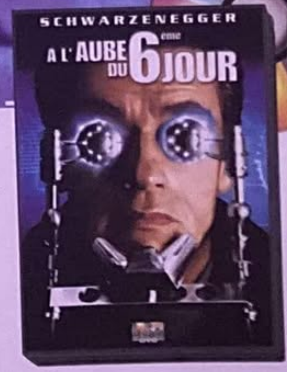
RePet

Le clonage c'est la vie

Ne cédez plus à la fatalité, ne laissez pas disparaître votre meilleur ami ! RePet vous propose de cloner votre animal domestique, de sauvegarder sa mémoire. Il se souviendra de vous, de tout, jusqu'à l'os qu'il a enterré dans le jardin. Votre animal avait de mauvaises habitudes, un défaut physique, vous souhaitez coordonner sa couleur à celle de votre salon, tout est possible grâce à notre programme de modification génétique !*

RAPPEL LÉGAL : EN VERTU DE LA LOI DU 6e JOUR TOUTE PROCÉDURE DE CLONAGE DU GÉNOME HUMAIN EST STRICTEMENT PROHIBÉE

* Plus de détails ? Retrouvez notre argumentation commerciale et nos publicités dans le DVD *"A L'AUBE DU 6ème JOUR"*, ainsi que 63 mn de making of, la BOF isolée et commentée, des animatics, des comparaisons film/storyboard et bien plus encore !



COLUMBIA TRISTAR DVD

SAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Vers la mort du jeu vidéo ?

par Dave Martinyuk

Réflexion et état des lieux

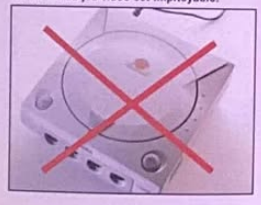
Nous l'avouons, le titre de ce sujet est quelque peu alarmiste. Il se base néanmoins sur un constat inquiétant : les jeux vidéo, désormais, se vendent mal. C'est une tendance qui dure et qui mérite que l'on s'y intéresse. À quoi ressemble le monde du jeu vidéo aujourd'hui ? Est-ce l'argent, la passion ou bien le marketing qui mène la danse ? Les questions dérangent. Les réponses aussi…

Le monde du jeu vidéo est un univers merveilleux, où tout le monde est beau, gentil, et où l'on œuvre constamment pour le plaisir ludique des joueurs. C'est en tout cas ce que l'on pourrait penser lorsqu'on observe ce monde de l'extérieur. Mais les choses sont bien plus compliquées que cela. L'économie sous-jacente à la réalisation d'un jeu, ainsi que les diverses dépenses qu'elle engendre, représente une réalité incontournable. Plus personne n'est beau ni gentil dans une société qui perd de l'argent et doit licencier. Et c'est une réalité de plus en plus fréquente.

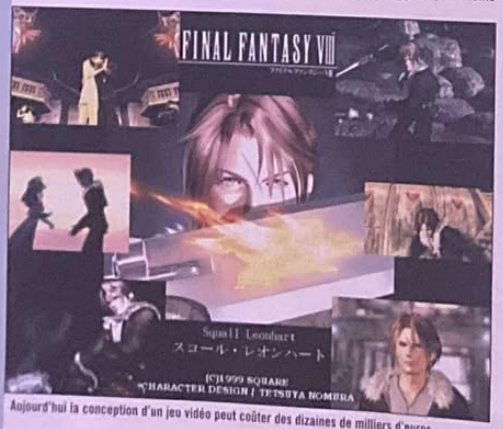
Une montée en puissance certaine

Le monde du jeu a énormément évolué au cours de cette dernière décennie. Il a dû se développer en même temps que le marché des consoles s'étendait et que s'amélioraient les capacités de ces dernières. À l'époque des consoles 8 et 16 bits, le coût de développement des jeux restait bien souvent limité et n'engageait que rarement des frais vraiment importants. Avec l'avènement de la PlayStation 1 et ses dizaines de millions d'unités vendues à travers le monde, les productions ludiques se sont multipliées. Pour se démarquer, elles ont engagé des coûts de développement de plus en plus importants. L'exemple le plus frappant reste bien sûr celui de Square, qui a investi dans des structures énormes pour proposer des jeux « intouchables » aux yeux de la concurrence. Oui, mais cela à un coût, et ce dernier est devenu encore plus énorme avec l'arrivée de la PlayStation 2. La PS2 est une machine puissante, certes, mais difficile à maîtriser. L'apprivoiser demande du temps et des personnes compétentes. Donc de l'argent. On le voit bien ; pour survivre, les petits développeurs doivent intégrer de grosses structures, et c'est pour cela que des boîtes comme Infogrames, par exemple, rachètent régulièrement des développeurs. La guerre des consoles fait rage, et Sony, Microsoft et Nintendo ne sont pas les meilleurs amis du monde, on le sait. Chacun désire des exclusivités pour sa machine, et les développeurs, à moins d'être puissants, ne peuvent pas toujours imposer leurs vues. Electronic Arts a décidé de presque tout miser sur la PS2, et c'est un pari risqué. Sega, depuis l'arrêt de la Dreamcast, est convoité de tous côtés mais sa santé financière va mal. Les éditeurs qui avaient misé sur la Dreamcast sont désormais farouches et attendent de voir le marché PS2 s'affirmer avant d'investir plus que de raison. Car le marché du jeu vidéo va mal. Seuls les très gros titres se vendent, et parfois en deçà ce que l'on pourrait espérer.

Des consoles aujourd'hui défuntes.



Le monde du jeu vidéo est impitoyable.

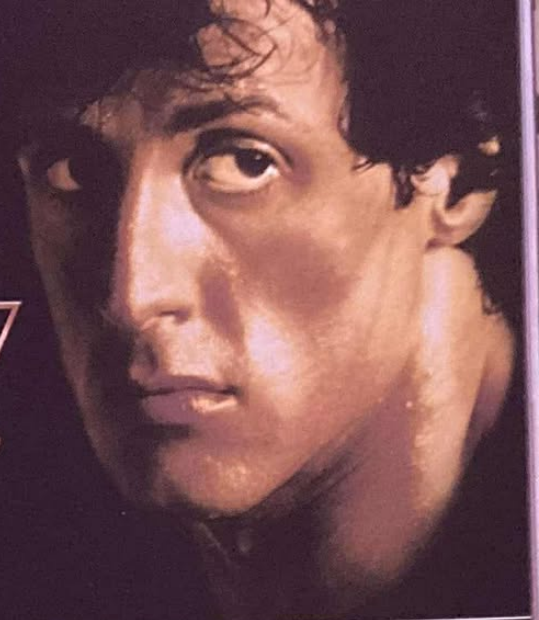


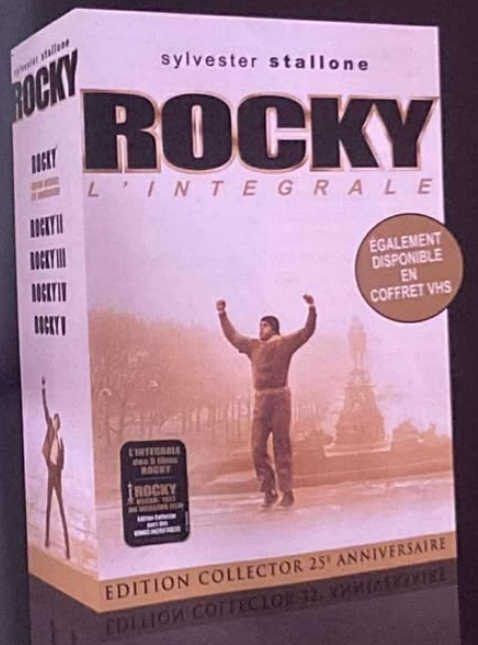
Aujourd'hui la conception d'un jeu vidéo peut coûter des dizaines de milliers d'euros.

Une question d'équilibre

Au jour d'aujourd'hui (comme dirait maladroitement Jean-Édouard), ce sont les jeux PSone et les jeux Game Boy qui se vendent le mieux, et c'est sur ces supports qu'il est intéressant de développer (même

L'INTEGRALE DES 5 FILMS DE LA SAGA ROCKY EN DVD VIDEO ™





AVEC DES BONUS INCROYABLES SUR ROCKY

- Version remasterisée avec son 5.1 sur Rocky
- Commentaires audio du réalisateur, du producteur et de l'équipe du tournage
- Interview exclusive de Sylvester Stallone
- Les coulisses du tournage avec le réalisateur John Avildsen
- Hommages à Burgess Meredith et James Crabe
- 3 pubs TV
- Teaser et bandes-annonces de tous les Rocky
- Livret collector de 16 pages.

CULTE JUSQU'AU DERNIER ROUND !

Retrouvez les dernières infos sur les vidéos des films Fox sur : www.foxfrance.com

SKYROCK PREMIER SUR LE MAP www.skyrock.com

« Rocky » est une marque déposée par United Artists Corporation. Rocky™ et ©1976-2000 United Artists Corporation. Rocky© 1976 United Artists Corporation. Tous droits réservés.

Quelques questions à...

Miguel, 22 ans, vendeur chez Score Games (Boulogne, 92)

Play2Mag : Quels sont les titres qui se vendent le mieux sur PlayStation 1 et 2 ?
Miguel : Extermination est le jeu PS2 qui se vend le mieux en ce moment. Crazy Taxi marche plutôt pas mal, mais c'est à peu près tout. Formula One 2001, on en vend un ou deux par jour, pas plus. Sur PSone, Alone IV part bien, mais les gens ne font pas non plus la queue pour se le procurer...

Et la PS2 elle-même, comment s'écoule-t-elle ?
La console se vend assez bien, oui, mais les gens ne se battent pas non plus pour l'avoir. Vu son prix, c'est normal. C'est en tout cas ce que l'on peut appeler une valeur sûre.

Globalement, est-ce que les ventes de jeux sont satisfaisantes ?
Il y a beaucoup de titres qui s'écoulent bien lors de leur sortie, mais dont les ventes se tassent rapidement. C'est le cas de Z.O.E., Tiger Woods ou Starfighter, par exemple. Notre centrale nous demande de réaliser un certain chiffre d'affaires par mois, différent pour les magasins selon l'endroit où ils sont situés, et il n'est pas toujours facile de l'atteindre... Sinon les gens rachètent pas mal leurs jeux d'occasion.

Y a-t-il eu une évolution, au niveau des achats, au cours de ces dernières années ?
Je dirai qu'il y a 3 ou 4 ans, les ventes ont commencé à chuter, notamment à cause de l'arrivée massive des graveurs et des CD vierges. Depuis l'année dernière, j'ai l'impression que ça reprend petit à petit. Et puis il faut dire que la PS2 est plus difficile à pirater.

As-tu une remarque à faire ou ce qui concerne la gamme Platinum, sur PSone ?
Les gens ne connaissent pas toujours la gamme Platinum, ils ne savent pas forcément ce que c'est ! Parfois ils me demandent même si ce ne sont pas des jeux d'occasion...

Qu'est-ce qui fait la différence entre un jeu qui se vend et un jeu qui ne se vend pas ? Sa qualité, son prix, la publicité ?...
En premier je pense que c'est la publicité, qu'elle soit radio, magazine, etc. Il y a aussi les affiches magasins que l'on pose dans le métro, et le bouche à oreille, à mon avis très important. En tout cas ce qui est sûr, c'est qu'à 400 francs l'unité, les jeux sont encore trop chers.

Quels sont, toutes consoles confondues, les titres qui se vendent le mieux ?
Les Pokémon or et argent, sur Game Boy. Sans hésiter...

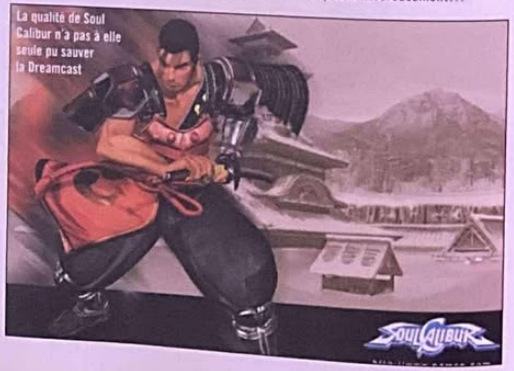
Pourtant apprécié, Deus Ex ne s'est pas bien vendu. Exemple typique des ravages du piratage.

Le succès certain d'Alone in the Dark IV sur PSone et GB soutiendra le coût des adaptations PC et PS2.

si la PSone, fort logiquement, s'essouffle et qu'il ne faut plus compter sur elle pour très longtemps). Deux raisons à cela : le parc installé de ces deux machines est énorme, et développer sur ces supports ne réclame, la plupart du temps que des investissements relativement limités. Avec Alone in the Dark IV, Infogrames sait très bien, par exemple, qu'il va réaliser le gros de ses ventes sur PSone et GB Color, et que cela aidera à supporter les coûts de développement des versions PC, PS2 et Dreamcast. Car ces dernières, ne nous leurrons pas, s'écouleront certainement moins vite et en quantité moindre. Le grand public représente une donnée fondamentale dans les calculs des éditeurs, et on ne peut en aucun cas l'occulter. C'est là que la toute puissance du marketing intervient. La publicité et la façon dont est supporté un jeu comptent désormais peut-être pour 50 % dans son succès. L'influence d'un magazine de jeux vidéo comme le nôtre est réduit, et nous sommes bien conscients que le « grand public », cette entité aux réactions parfois imprévisibles, ne se donne pas la peine de lire nos articles de fond en comble avant de céder à sa pulsion d'achat. Il n'y a pas à le regretter - et certainement pas à nous en réjouir - mais c'est comme ça. Le grand public fait vivre l'industrie du jeu vidéo comme il fait vivre toutes les industries concernant des consommations de masse (ce qu'est désormais devenu le jeu vidéo). Les hardcore gamers, eux, restent heureusement encore à part et représentent une minorité, certes, mais une minorité que l'on aurait tort d'ignorer. Reste que les nouvelles consoles et les jeux sont chers et semblent presque, désormais, destinés à une élite. Pas étonnant que le plus gros des ventes de jeux PSone se fasse désormais sur la gamme des titres Platinum...

L'incidence du piratage

Si Sega ne va pas très fort en ce moment, et si Eidos a dû licencier des gens dernièrement, c'est parce que, financièrement, ces deux entreprises vont mal. Sega, on le sait, a arrêté la production de Dreamcast en mars dernier et se concentre désormais principalement sur le développement de jeux, toutes plates-formes confondues. On lui souhaite sincèrement bonne chance. Eidos, de son côté, a proposé de très bons titres l'année dernière mais ne s'y retrouve pourtant pas. Pourquoi ? Le piratage, on le sait, a pris une ampleur toute particulière depuis que l'on s'est rendu compte que l'on pouvait copier les jeux PSone. Les jeux Dreamcast ont ensuite suivi (certes, récupérer une copie était plus compliqué, mais c'était possible). Quant au PC, les hackers en tout genre prennent presque comme un défi personnel le fait de « cracker » une protection de jeu le plus vite possible, afin de mettre à disposition, sur Internet, le produit de leurs efforts. L'excellent Deus Ex d'Eidos, sur PC, ne s'est, par exemple, pas très bien vendu car le jeu a été, c'est une quasi-certitude, piraté à tour de bras. Ce genre de pratique a vu disparaître des développeurs très compétents, comme Looking Glass. Le monde du jeu vidéo est donc devenu un monde d'ogres, de géants, dans lequel seuls les titres les plus importants rapportent de l'argent. Mais ces titres importants réclament des investissements parfois faramineux, et presque dangereux pour la santé financière de l'entreprise si le produit, finalement, ne se vend pas. Kalisto a souffert de belle manière à la suite de certains échecs commerciaux. Les licences s'arrachent car un nom célèbre a plus de chances de faire vendre. Oui, mais l'argent qui est investi dans une licence, c'est autant d'argent en moins pour le jeu lui-même, qui risque alors d'être de moindre qualité. Au final, c'est tout de même le grand public qui achète, alors on investit quand même. Reste que le monde du jeu vidéo est, à la base, constitué d'amoureux et de passionnés, pas de comptables ni de publicitaires. Tant que cela durera, l'avenir nous réservera sans aucun doute encore de bonnes surprises. Heureusement...



Sélection officielle du Festival du Film Américain de Deauville 2000

KIM BASINGER dans
L'élue
Ses pouvoirs sont sans limites...

PAR LE RÉALISATEUR DE "THE MASK"
KIM BASINGER
L'élue
DIGITAL dts SOUND
Sélection officielle Festival du film américain de Deauville 2000
Le destin l'a choisie. Satan aussi...
JIMMY SMITS et CHRISTINA RICCI
TF1 VIDEO
DVD VIDEO

UN SCÉNARIO DÉMONIAQUE,
DES EFFETS SPÉCIAUX MAITRISÉS
Avec KIM BASINGER,
JIMMY SMITS
RUFUS SEWELL
et CHRISTINA RICCI

BONUS DVD
Film en vf et vost en 5.1 et DIGITAL dts SOUND
Making of et commentaires de CHUCK RUSSELL
Interviews des acteurs, du réalisateur et du producteur...

UN THRILLER ABSOLUMENT DIVIN,
RÉALISÉ PAR CHUCK RUSSELL
(THE MASK)
DÈS LE 8 AOÛT
également disponible en cassette vidéo

ICON PRODUCTIONS et PARAMOUNT PICTURES présentent une production MACE NEUFELD un film de CHUCK RUSSELL KIM BASINGER dans "L'ÉLUE" / "BLESS THE CHILD"
JIMMY SMITS RUFUS SEWELL IAN HOLM ANGELA BETTIS et CHRISTINA RICCI musique CHRISTOPHER YOUNG photographie STRATTON LEOPOLD montage ALAN HEIM, A.C.E.
décors CAROL SPIER directeur de la photographie PETER MENZIES, JR., A.S.C. basé sur le roman de CATHY CASH SPELLMAN producteurs délégués BRUCE BERMAN ROBERT NEUFELD
scénario TOM RICKMAN et CLIFFORD GREEN & ELLEN GREEN producteur MACE NEUFELD réalisateur CHUCK RUSSELL

Interdit aux moins de 12 ans

TF1 VIDEO
www.tf1video.fr

TM & Copyright © 2000 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.

CLT-UFA INTERNATIONAL

Paul Anderson à l'action

Alors que *Lara Croft* s'affiche sur tous les écrans de France, la prochaine superproduction à mettre en scène des héros de jeux vidéo aura pour nom *Resident Evil : Ground Zero*. Derrière la caméra, Paul Anderson, véritable joueur passionné, s'évertue à donner vie aux morts vivants. Un film qu'il faudra néanmoins encore attendre jusqu'à l'année prochaine.

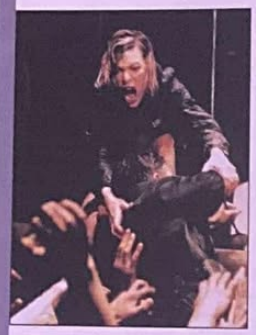
par Julien Chièze

Interview

Paul Anderson

Rencontre avec le réalisateur du film Resident Evil

© Prod



Play2Mag : Jusqu'à présent les films inspirés de jeux vidéo ont rarement été brillants. Qu'est-ce qui vous a attiré dans cette aventure ?

Paul Anderson : Tout simplement parce que je suis un véritable fan de jeux vidéo. Vous savez lorsque j'ai réalisé *Mortal Kombat* en 1995, beaucoup de gens m'avaient prévenu qu'il s'agissait d'un terrain très glissant car ils avaient en tête l'échec des films Super Mario ou Street Fighter. Je n'arrêtais pas de leur répondre qu'il fallait d'abord trouver des jeux dont une adaptation possédait un réel intérêt narratif. Avec Resident Evil, il existe déjà un background scénaristique très élaboré avec des personnages ancrés dans la mémoire des joueurs et surtout un rendu déjà très cinématographique. L'adaptation coulait donc de source…

L'avantage d'un jeu reste son interactivité. Un élément que vous perdez nécessairement dans un film. Comment comptez-vous contourner ce handicap ?

Je pense qu'il s'agit d'une expérience vraiment différente. En effet, si un jeu sollicite votre attention pendant plusieurs jours, un film dispose d'un contenu beaucoup plus dense. L'impact est ainsi décuplé et le simple fait d'être enfermé dans une salle obscure, entouré d'autres personnes rend la sensation plus « viscérale ». Et puis un film vous permet de distiller des émotions encore plus fortes car elles ne sont pas diluées. Sincèrement, je peux vous assurer que si vous trouviez le jeu terrifiant, ce film nous a permis d'aller encore plus loin dans l'effroi.

La manière de véhiculer la peur est-elle réellement différente ?

La peur naît souvent dans la tête alors que rien n'est explicitement montré à l'écran. Par exemple, dans le jeu, il y avait de nombreux moments où vous pensiez que des zombis allaient arriver… et rien ne se passait. Pourtant vous étiez en alerte, terrorisé. Dans le film, j'ai tenté de particulièrement soigner ce type de crainte qui monte crescendo. La tension sera permanente.

Trouver un équilibre pour satisfaire les fans, sans pour autant être hermétique à un plus large public doit être assez complexe…

Effectivement, mais pour ma part je n'ai pas abordé ce projet en tant que réalisateur, mais plutôt en tant que véritable fan de cette série. Cela s'en ressentira probablement dans le résultat final. Cependant, j'ai constamment gardé à l'esprit les œuvres de George Romero que je dévorais plus jeune. Ainsi, je pense réellement que si les joueurs apprécieront *Resident Evil : Ground Zero* pour les relations avec le jeu, les autres découvriront un bon film de zombis. Il s'agit d'ailleurs d'un renouveau du genre.

Quelles furent vos relations avec les créateurs de Resident Evil ?

Pour être franc, une fois le contrat signé, ma première décision fut de partir au Japon pour rencontrer l'équipe de Shinji Mikami. Il s'agissait d'un déplacement nécessaire pour mieux appréhender ce projet, mais aussi un plaisir personnel. J'ai passé deux jours en leur compagnie afin de leur présenter le scénario. De leur côté, ils m'ont offert de nombreuses notes sur la genèse du jeu. Cela a constitué un échange très important qui m'a d'ailleurs poussé à changer la fin initialement prévue afin d'être plus en accord avec les deux prochains titres à paraître.

Cela expliquerait-il votre choix de faire une préquel ?

Si j'avais voulu réaliser une suite, un problème se serait vite posé pour les développeurs du jeu. En effet, ces derniers auraient eu moins de liberté pour créer leurs propres suites sans contredire le déroulement du film. C'est pourquoi j'ai pensé que nous avions tout à gagner en nous concentrant sur les origines du T-Virus, afin d'expliquer en profondeur les réelles origines du jeu.

À ce titre, comment considérez-vous ce film ?

Pour moi *Resident Evil : Ground Zero* représente un épisode à part entière. Certes, il ne s'agit pas d'un jeu à proprement parler, mais nous introduisons de nouveaux personnages, de nouvelles créatures et lieux, et surtout les fans en apprendront beaucoup plus sur les secrets d'Umbrella.

Alice, le personnage principal (interprété par Milla Jovovich) est une femme forte. Vous semblez être partisan de la théorie de Jean-Luc Godard…

(Rires). En effet, j'ai toujours pensé que Godard avait tout à fait raison lorsqu'il disait qu'il « suffit d'une femme avec un revolver pour faire un film ». D'ailleurs, j'en ai souvent parlé avec Milla Jovovich et Michelle Rodriguez (ndr : remarquée pour sa prestation dans *Girl Fight*). Vous savez, il s'agit aussi de l'influence de la série puisque, depuis quelques épisodes, les femmes prennent de plus en plus de pouvoir. Mais ce n'est pas une tendance qui me déplaît, bien au contraire…

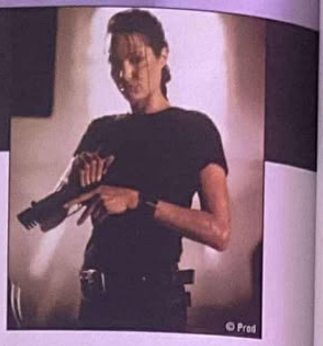
Massacre à la Tronçonneuse
COMPATIBLE PLAYSTATION 2
Le film d'horreur le plus terrifiant de tous les temps !
POUR LA 1ERE FOIS EN DVD
Edition Collector
VERSION REMASTERISÉE
Massacre à la Tronçonneuse
Le film culte de Tobe HOOPER
STUDIO CANAL
BONUS DVD VIDEO
Son 5.1
Interview de Tobe Hooper (23mn)
Scènes coupées et alternatives (15 mn)
Bêtisier
Décors et accessoires
Commentaires audio
Bandes-annonces
Filmographie
EN VENTE EN VIDEO ET DVD VIDEO
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
STUDIO CANAL

Brèves ciné

- Une famille de fermiers découvre d'inquiétantes calligraphies inscrites dans leur champ... Tel est le point de départ de **Signs**, le prochain film de M. Night Shyamalan (*Sixième sens, Incassable*) qui entamera en octobre les prises de vue. Aucun nom d'acteur n'est encore annoncé.
- La Columbia a chargé le scénariste John August d'écrire **la suite** de *Charlie et ses drôles de dames*, qui serait de nouveau réalisé par MC G. Reste à convaincre les actrices d'origine à remplir.
- Après *El Mariachi* et *Desperado*, Robert Rodriguez va tourner le **troisième épisode** des aventures du musicien vagabond, immortalisé dans le deuxième volet par Antonio Banderas, qui reprend sa guitare et son flingue. Il est entraîné malgré lui dans un règlement de comptes entre gangs. Salma Hayek, Mickey Rourke et Tarantino complètent le casting.
- Malgré la décapitation de Michael Myers dans *Halloween : 20 ans après*, le fameux *Slasher Movie* va connaître un **huitième épisode**. Le top-model Tyra Banks et le rappeur Busta Rhymes feront partie d'une bande de jeunes qui a la bonne idée d'organiser un « chat » sur Internet dans la maison du tueur...

Cinéma par Christophe Narbonne

Lara Croft : Tomb Raider


© Prod

Les gamers risquent de sen retourner dans leurs tombes en voyant l'adaptation du fameux jeu vidéo, platement mise en scène par un sous-Michael Bay.

Aventures en jupons de Simon West. USA. Avec Angelina Jolie (Lara Croft), Iain Glen (Manfred Powell), Jon Voight (Lord Croft)... Scénario : Simon West, Patrick Massett, John Zinman. Photo : Peter Menzies, Jr.. Musique : Graeme Revell. Prod. : Lawrence Gordon, Lloyd Levin, Colin Wilson. 1 h 40. Sortie le 27 juin.

Les mythes ont la peau dure. Celui de Lara Croft devrait perdurer au-delà de la sortie d'un film, aussi bien destiné à faire des entrées qu'à vendre des produits dérivés. Après moult rebondissements, qui ont vu se succéder Catherine Zeta-Jones et Denise Richards dans la peau de Lara, Angelina Jolie a hérité du gros lot-lo. Changeant de wonderbra comme de maillot de corps, elle incarne sans nuances l'archéologue casse-cou, plus proche de la super-héroïne invincible que de l'aventurière à dimension humaine façon Indiana Jones. Le scénario est à l'aune du personnage : lisse, prévisible, mais pas plus honteux que ceux qui apparaissent dans *La Momie 2*. Il y est question d'un triangle magique qui ouvre les portes du temps, dont deux bouts ont été éparpillés sur la planète. Lara Croft doit évidemment les récupérer avant un méchant, qui a pour ambition de dominer le monde. Scénario prétexte à des scènes d'action dans des décors de rêve, que Simon West filme avec une énergie vaine pour masquer la vacuité de l'entreprise.

Cinéma

par Christophe Narbonne

SHREK

© Prod

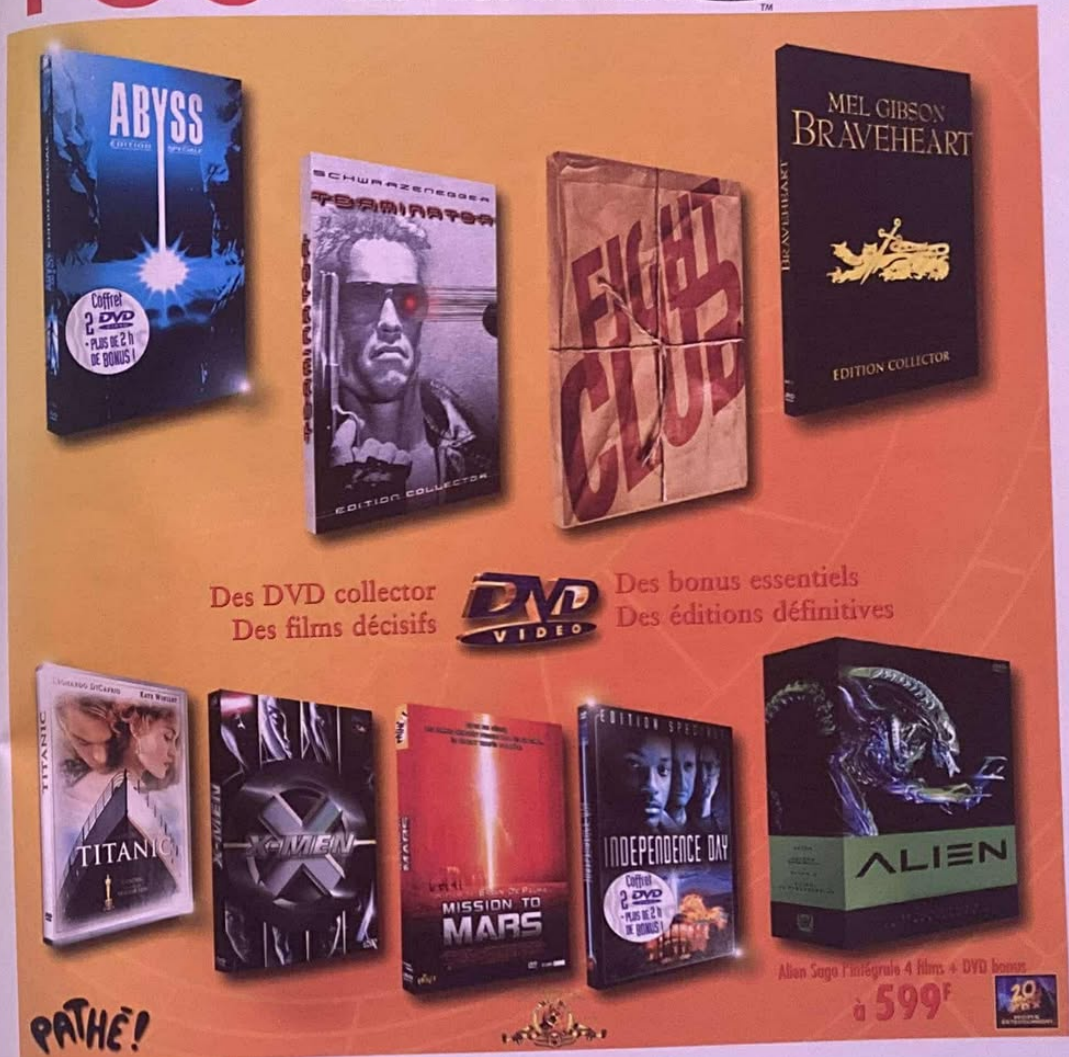
Transfuge de Disney, Jeffrey Katzenberg produit pour Dreamworks un conte de fées déjanté qui prend le contre-pied animé des niaiseries de l'Oncle Walt.

Conte scato de Andrew Adamson et Vicky Jenson. USA. Avec les voix de Mike Myers/Alain Chabat (Shrek), Eddie Murphy/Med Hondo (l'âne), Cameron Diaz/Barbara Tissier (Fiona)... Scénario : Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S.H. Schulman. Décor : James Hegedus. Musique : John Powell. Prod. : Aron Warner, John H. Williams, Jeffrey Katzenberg... Distr. : UIP. 1 h 30. Sortie le 4 juillet

Trois ans après *Fourmiz*, l'animation 3D made in Dreamworks (rival n°1 de Pixar/Disney) revient en force. Les techniques ne cessant de s'améliorer, *Shrek* présente un visage affiné, avec notamment des personnages humains assez réalistes. Écrit par des spécialistes du rire corrosif (Ted Elliott et Terry Rossio ont collaboré à *Small Soldiers*, Joe Stillman à *Beavis et Butt-Head se font l'Amérique*), *Shrek* s'amuse à détourner les clichés du film pour enfants. Le héros est un ogre laid et trivial, prêt à pactiser avec le vil Lord Farquaad pour sauvegarder son malheureux bout de terrain, envahi par une horde de créatures féeriques chassées du royaume : Blanche-Neige se frite ainsi avec la Belle au Bois dormant tandis que Pinocchio traîne un décrépi Gepetto ! Bonjour le règlement de comptes avec Disney... Shrek, accompagné d'un âne encombrant, s'en va donc arracher aux griffes d'un dragon une princesse convoitée par Farquaad. Énième variation autour de la *Belle et la Bête*, le film ne vaut pas pour sa morale plan-plan mais bien pour son humour très politiquement incorrect, qui était déjà la marque de fabrique réjouissante de *Fourmiz*.

DISPONIBLE JUSQU'AU 31 AOÛT 2001

189F LES PLUS GRANDS DVD VIDEO COLLECTOR !



LA VIE LA VRAIE

Auchan

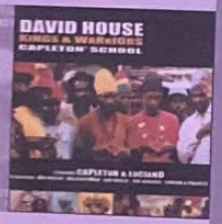
Brèves

AKH - Akhenaton
Hostile

En attendant le second album solo d'Akhenaton, *Sol Invictus*, prévu pour la mentrée 2001, *AKH* est un concept original proposant le même morceau sur trois singles (A, K et H). Singles interprétés et revisités par divers artistes, comme il se doit : A par Akhenaton lui-même, K par DJ Mehdi, et H par Lino, Pit et Rohff. Faites votre choix…

Kings and Warriors
Capleton's David House School
Naïve

Un album-compil' regroupant les talents de la David House School (Jamaïque), lieu de réunion où l'on parle musique, politique et spiritualité. Musicalement parlant, c'est du tout bon, le reggae étant à la fois roots et bon. Mais roots. Mais bon. Mais r…



Dellali - Cheb mami
Virgin

Un nouvel album de bonne tenue pour cet enfant du roi, à la production carrée et au son bien gros. La diversité des compos associées à de jolies mélodies plairont au plus grand nombre, y compris à ceux « pas-plus-que-ça » séduits par le genre.

Zik

par Stéphane Hébert

Origin of Symmetry
Muse
Naïve

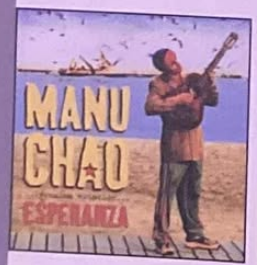
Second album pour Muse, et une vraie bonne révélation comme le milieu du rock n'en connaît que peu. Il faut dire que ces trois sbires anglais ont ouvert de nouveaux horizons au rock anglo-saxon, avec le succès de *Showbiz*, leur premier album sorti en 1999 (plus de 500 000 exemplaires vendus). Mais qui sont-ils, que veulent-ils, quel est leur plat préféré ? Pour ce dernier point, les rumeurs oscillent encore entre le pudding aux avocats et le saucisson de rennes. Pour le reste, les trois gars sont originaires du sud-ouest de l'Angleterre (Teignmouth) et se sont rencontrés très tôt sur les bancs de l'école. Après avoir joué dans divers groupes au succès proportionnel à la notoriété des bars dans lesquels ils se produisaient, c'est-à-dire assez limitée, la renommée vint enfin avec *Showbiz*. En première partie des Red Hot Chili Peppers et des Foo Fighters, 200 concerts donnés dans le monde, la participation à une cinquantaine de festivals, le chemin du succès est on ne peut plus éclairé. Tout cela pour accoucher finalement d'*Origin of Symmetry*, un opus pop-rock qui assoit l'identité du groupe, tout en préservant les influences avouées de U2, Nirvana, Radiohead, Rage against the Machine ou encore Smashing Pumpkins. En un mot comme en cent, on adore. Bientôt en interview dans votre mag' préféré.

Zik

par Stéphane Hébert

Proxima estacion : Ezperanza
Manu Chao
Virgin

Premier surpris de son succès, Manu Chao persiste dans le style « je m'autoproduis et je fais ce qu'il me plaît ». Le résultat est fantastique de fraîcheur et de chaleur. On retrouve l'ambiance folk de Clandestino, avec toutefois des mélodies plus gaies et plus cuivrées. Tirant son inspiration de styles et d'idiomes d'origine latine, *Esperanza* dépayse en moins de temps qu'il n'en faut pour siroter son cocktail sur les plages brûlantes de la Jamaïque ou de la Havane. À consommer sans modération, à l'image de La Primavera ou de Denia…



Exciter
Mode
Mute

Quand on s'appelle Depeche Mode et qu'on n'a pas fait grand-chose depuis longtemps, inutile d'être devin pour savoir que tout le monde vous attend au tournant. *Exciter* est, malgré une première écoute qui peut… surprendre, une confirmation du penchant du groupe pour les ambiances dépressives et hors mode. La musique est bien évidemment électro-techno à mort, les mélodies « différentes », l'inspiration éclectique. Certains fans restés bloqués sur *Music for the Masses* ou *Violator*, pourront certes qualifier l'album de ratage, mais les autres prendront un grand plaisir à retrouver ce groupe déjà mythique.

L'été, sur la route, il faudra bien passer le temps agréablement. Et zou ! un peu de zik. En espérant que l'auto-radio soit compatible.

FESTIVAL DE GERARDMER 2000
Prix Spécial du Jury
Prix de la Découverte Ciné Live-Prix de la Critique Internationale
Grand Prix du Jury Jeune Public

LA SECTE SANS NOM
(The Nameless)

Le Mal n'a plus de limites.

BONUS DVD VIDEO
- Son 5.1 DOLBY DIGITAL
- Making-of (20mn)
- Clip musical
- Bandes-annonces

COMPATIBLE PLAYSTATION 2

STUDIO CANAL

mcm

EN VENTE EN DVD VIDEO

OUI 102.3 FM

Brèves

Angelina en figurines

Après les figurines Lara Croft, voici les figurines Angelina Jolie en Lara Croft ! Et la différence est là, ces merveilleuses petites poupées de 15 cm à 99 F l'unité (il y en a 4 différentes, et deux de 30 cm à 210 F l'unité) sont celles du film, et c'est Bandai qui les distribue.

Le ridicule ne tue pas

Après le jeu, la ligne de vêtements et d'accessoires et le film *Lara Croft Tomb Raider*, il ne manquait plus que... que... le parfum ! On nous claime ses senteurs boisées et fleuries. Cela nous fait rire sous cape. Avec ça, à coup sûr, je vais séduire comme une bête, peut-être même que ma poitrine va gonfler. Bon essayons... pour les effets secondaires j'oublie, mais pour l'odeur, étonnamment, c'est réussi, fruité et agréable.
(Flacon 75 ml)

Et l'heureux gagnant est...

Des PS2 et des jeux Gran Turismo 3 seront à gagner sur le site de nos confrères PCistes www.joystick.fr. Et ce, du 20 août au 3 septembre 2001. Ça, ce serait un chouette cadeau pour votre retour de vacances loin du monde vidéoludique. Un peu comme un retour salvateur aux sources...

Bande dessinée

Rapaces tome III

par Le PiXX

Auteurs : Dufaux (scénario) et Marini (dessin)
Éditeur : Dargaud
Prix : 79 F

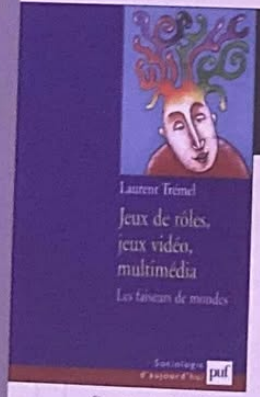
Puisque nous allons parler du troisième tome de la série *Rapaces*, rien ne vaut un petit rappel des faits. *Rapaces* narre l'histoire d'un frère et d'une sœur, Drago et Camilla, vampires de leur état, qui décident de partir en guerre contre une organisation d'autres vampires bien installée. Cette dernière considère l'espèce humaine comme un vaste garde-bouffe, tandis que nos deux givrés de héros préfèrent envisager l'homme comme une proie alléchante. Puisqu'il y a des crimes commis, et ce en plein cœur d'une belle ville comme New York, il faut bien que quelques flics s'en mêlent. Pour la circonstance, c'est l'agent Léonore, surperbe rousse d'1,80 mètre, qui se colle à l'enquête et qui, à force de vouloir se battre contre ces suprêmes prédateurs, se retrouvera vite victime de leur charme. Le trait est toujours irréprochable et le découpage toujours aussi efficace. En ce qui concerne le scénario, de nouvelles questions sont posées, et on plonge davantage dans un monde de vertiges, de morts violentes et de troubles mêlant la chair, le désir et le besoin profond d'hémoglobine. On espère vite trouver des réponses dans le futur tome 4 ; il ne faudrait pas que l'histoire s'épuise et épuise du même coup le lecteur. Pour le moment, c'est de la bonne intrigue de vampires... pourvu que ça dure.

Rien ne vaut une bonne baston entre immortels. Et pour peu que cela implique une bande de vampires bien dégénérés aux mœurs perverties, on se dit qu'il va y avoir de l'Urgo dans l'air...

Livre

Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia
Les Faiseurs de mondes

par Cécile Lando



Auteur : Laurent Trémel
Éd. : PUF Coll. : Sociologie d'aujourd'hui, 149 F

Pour une fois que l'on parle de nous, nous nous devions de vous parler de cet ouvrage. De plus, difficile de ne pas s'y attarder autant par la nouveauté de l'étude menée que par l'évocation du nom de l'auteur. Eh oui, Laurent Trémel, souvenez-vous, janvier 2001, Play2Mag numéro 49. Nous avions soumis ce jeune sociologue à la torture : « La pratique des jeux vidéo mène-t-elle à la confusion du réel et du virtuel ? » Il s'en était bien tiré ! Et pour cause, il planchait déjà sur cette étude axée tout particulièrement sur les « rôlistes », qui aboutie inévitablement à certaines interrogations concernant les consommateurs de jeux vidéo. Il faut saluer ici l'ambition de cet ouvrage, qui, pour la première fois, soulève des hypothèses sur un domaine peu observé par les sociologues. Sa force réside en effet dans la nouveauté du sujet, et dans « les bases de données » sur lesquelles Laurent Trémel s'est appuyé pour tirer le portrait de ces joueurs si « à part ». Il est allé à la rencontre des rôlistes au sein de clubs. Il s'est attaché à la lecture régulière et systématique de divers magazines consultés par les personnes qu'il tentait de décrire. Par ailleurs, on ne s'étonnera pas de voir le mag. de nos confrères PCistes, *Joystick*, maintes fois cité comme la publication de presse spécialisée la plus critique du milieu. Il a collecté plusieurs études de sociologues, s'inscrivant ainsi dans la tradition des recherches tout en leur ouvrant les portes de la nouveauté. Bref, sa thèse séduit par son aspect « enquête sur le terrain » et ses conclusions pas trop alambiquées. Les préjugés et les polémiques sont un à un démontés, et un profil des joueurs se dessine peu à peu. Alors que les rôlistes sont communément regardés comme des êtres différents et faisant partie d'une élite, Laurent Trémel prouve qu'ils appartiennent à des groupes sociaux déjà établis et s'inscrivent dans une société proche des nouvelles technologies.

Un livre qui analyse les jeux, vidéo ou non, et leurs utilisateurs. Une véritable réflexion sur une nouvelle façon de se distraire. Intéressant.

LEÇON DE CHOSES N°1 :
LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !

Pour PlayStation 2 XBOX 2

MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Cale pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement

LEÇON DE CHOSES N°2 :
LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L'OEIL !

TELECOMMANDE DVD VIDEO™ POUR PLAYSTATION 2™

Naviguez dans les menus en toute simplicité !
Récepteur infra-rouge avec Port manette intégré !

LEÇON DE CHOSES N°3 :
LA FAIRE VIBRER !

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

*Manette analogique et digitale
*2 moteurs de vibration
*4 coloris disponibles.
*8 boutons d'action totalement analogiques

LEÇON DE CHOSES N°4 :
LA PARTAGER AVEC SES AMIS !

*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le multiport pour PlayStation 2™ permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu'à 8 joueurs avec 2 multiport).
*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
*C'est un produit très fun, reprenant le design de la PS2™.

bigben interactive

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

*Meuble vendu seul (consoles, jeux et accessoires non fournis)
PlayStation 2 est une marque déposée par SONY

L'influence des jeux vidéo sur notre société

par Cécile Lemée

Sujet de polémiques, mais installé depuis plus de 10 ans maintenant dans nos vies que l'on soit joueur ou pas, il semblerait que nous ne puissions plus ignorer le jeu vidéo. C'est pourquoi nous sommes allés interroger une sociologue sur l'influence et les conséquences de cette pratique que l'on ne peut plus qualifier de « nouvelle » mais bel et bien de réelle. Au même titre que de nombreux loisirs, le jeu vidéo se voit facteur de bouleversements dans notre vie quotidienne.

Entretien avec Laurence Le Douarin, sociologue

PlayZMag : D'un point de vue sociologique comment peut-on considérer le jeu vidéo actuellement ?

Laurence Le Douarin : Dès lors que l'on s'interroge sur l'influence des jeux vidéo, on découvre combien se dessine une conception linéaire de causalité entre l'objet technique et la société, tant dans son versant apocalyptique que dans son versant édénique. Ainsi, entendons-nous dire que les jeux vidéo expliqueraient l'augmentation de la violence chez les jeunes (si tant est qu'elle augmente). Ils favoriseraient l'isolement et l'éclatement familial, empiéteraient sur un temps consacré à des activités plus intellectuelles (lecture, cinéma).

Ça, c'est le tableau noir… Ne peut-on lui trouver un autre aspect ?

D'autres affirmeront que les jeux vidéo favoriseraient au contraire des moments de partage et d'échange. Contrairement à la télévision dont on consomme passivement la production, ils contribueraient, par la relation interactive qui s'établit entre l'homme et la machine, à développer certaines capacités (dextérité) chez l'utilisateur, voire imposeraient une forme de structuration logique de la pensée. Ce discours représente autant de formes de légitimation chez les parents pour justifier les finalités pédagogiques de leur achat ou accepter les pratiques de leurs enfants.

Ce sont les parents qui trouvent une influence bénéfique dans l'activité ludique de leurs enfants ?

Soucieux d'assumer leur devoir pédagogique, certains parents préféreront voir leurs enfants s'activer devant un ordinateur ou une console de jeux plutôt que de « végéter » devant la télévision. L'alibi pédagogique des parents les encourage à croire que leurs enfants peuvent s'instruire en s'amusant alors que, peut-être, ils s'amusent sans s'instruire.

Quel est l'impact des jeux vidéo sur notre société ?

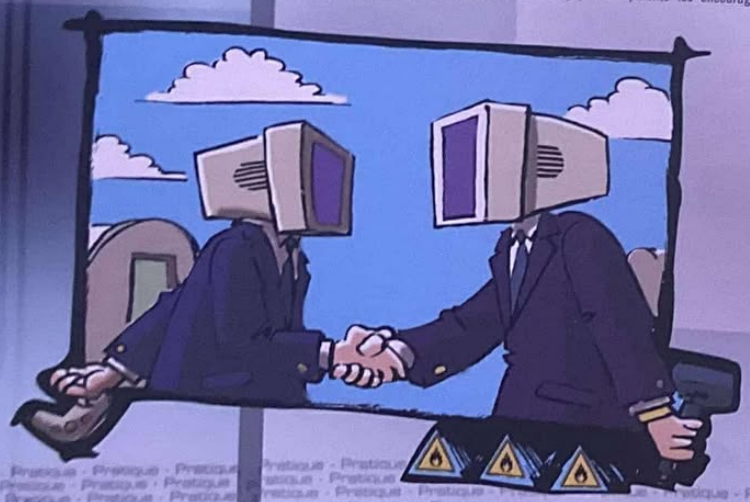
L'effet des jeux vidéo est relatif aux milieux qui les reçoivent. Prenons le cas des adolescents pour lesquels la consommation de jeux vidéo participe de l'intégration à un groupe de semblables. Période de la vie où il s'agit d'affirmer son individualité, son autonomie par rapport à la cellule familiale, l'adolescence symbolise le goût du risque, de la mode, l'appartenance à un temps qui est celui de la nouveauté technique. La pratique du jeu vidéo (ou son rejet) devient ce par quoi l'adolescent se distingue tout en appartenant à un groupe. À l'instar des groupes d'appartenances avec les pro-PC ou les pro-Mac, on voit se former des tribus pro-PlayStation ou pro-Nintendo.

Le jeu vidéo est alors un vecteur de socialisation ?

Tout à fait. À l'école, entre amis, on s'échange des jeux, discute des parties, s'extasie devant les performances graphiques des dernières nouveautés et de la qualité de leur scénario. Certains groupes d'adolescents s'organisent, pendant les week-ends, des tournois en salle-réseau, se nourrissant de repas rapides en vue de jouer encore. Pour appartenir à cette « tribu », ne pas avoir de micro et de jeux vidéo devient alors un handicap. Pour d'autres, leur rejet sont autant de signes distinctifs.

Mais les ados ne sont pas les seuls acteurs du phénomène ?

Les adultes ne sont pas dispensés des joies du jeu vidéo et de la sociabilité qu'il produit. Ce peut-être le moyen de participer au train de la modernité, de se faire reconnaître comme père compréhensif, l'occasion d'échanges privilégiés avec son enfant. Le jeu vidéo s'ouvre au monde des



Les magasins

PARIS ST LAZARE
PARIS HALLES
PARIS MONTPARNASSE
PARIS ST MICHEL
PARIS VICTOR HUGO
PARIS VAUGIRARD (15)
CHELLES (77)
CHESNEVEL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
COSNEIL (91)
ANTONY (92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS (93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (73)
ALBERTVILLE (73)
AMIENS (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau & Internet

SCORE GAMES MULTIMEDIA

BON DE REDUCTION

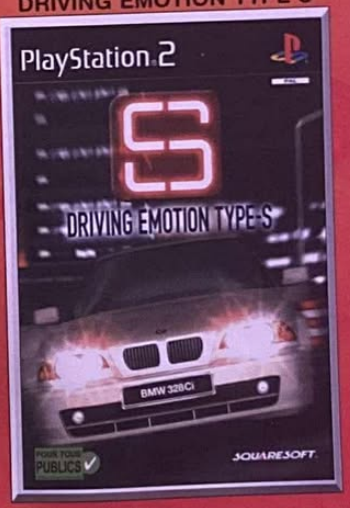
.35F

SCORE GAMES

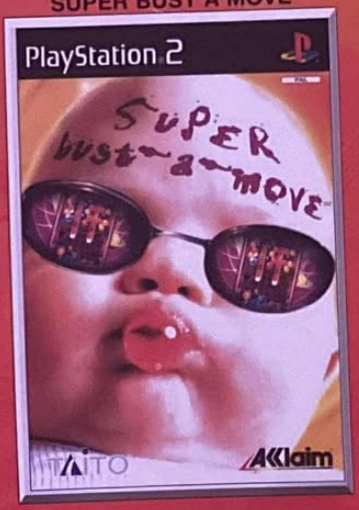
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
Driving Emotion Type S OU Super Bust a Move
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 300F)
VALABLE JUSQU'AU 31/07/2001

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON
D'ACHAT DE 35Frs
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

DRIVING EMOTION TYPE S



SUPER BUST A MOVE



PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

2.21F/Min

Brèves

Quand un lecteur DVD se veut console, et pas l'inverse

Samsung annonce, pour septembre 2001, son DVD-N705. L'originalité de cet appareil est son lecteur de jeux vidéo. Et c'est ce qui nous inquiète. À quel constructeur de consoles Samsung a-t-il pu s'associer ? C'est là où le bât blesse : le format des jeux vidéo compatibles devrait être équivalent à celui de la défunte 3DO...

Le profil de l'emploi

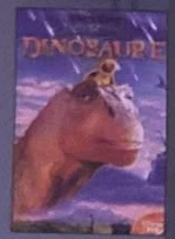
Direct'Annonces effectue une étude sur les joueurs de jeux vidéo pour en dresser le portrait type. 500 joueurs furent soumis au questionnaire. Le bilan est simple : le jeu vidéo reste essentiellement un loisir de Psiste. D'autres supports semblent par ailleurs représenter l'avenir du jeu vidéo comme le téléphone portable pour 4 % et la TV interactive pour 2, 5 %. Ces chiffres sont faibles mais tendent à montrer le penchant des joueurs pour les jeux en ligne. En faites-vous partie ?

Quand on veut, on peut

Si vous êtes un joueur et un habitué des achats sur le Net, voici un bon plan. Sur www.gamesavenue.com, vous trouverez la plupart des jeux PS2 à 349 F quand tous les autres sites les proposent à 399 F. On ne sait pas comment font les fournisseurs mais même leurs frais de port sont mini (9,90 F). Exemples éclatants : 4x4 Evolution et Shadow of Memories à 339 F chacun.

Les 10 meilleures ventes de DVD première semaine de juin 2001

1. Dinosaure
2. Charlie et ses drôles de dames
3. Destination finale
4. Rivières pourpres
5. Roméo doit mourir
6. Apparences
7. Un automne à New York
8. Space Cowboys
9. Gladiator
10. Mission : Impossible 2



adultes, lesquels peuvent s'organiser, eux aussi, en groupe de pairs dès lors qu'ils partagent ce même mystère, ce continent obscur qui intimide avec son vocabulaire et ses revues. Certains aménagent, dans leur vie professionnelle, un temps pour jouer entre eux, à l'heure des repas ou le soir, prolongeant parfois la durée du temps passé au bureau.

Quel changement implique le jeu vidéo dans nos vies ?

Les jeux vidéo participent de certains traits d'évolution de la société - et notamment de cette société, plus restreinte, que forme la famille - tout en les accentuant. Sans oublier qu'il autorise un réseau de sociabilité, le jeu vidéo peut aussi répondre à un besoin d'isolement et à la conquête des territoires personnels. Les sociologues de la famille ont montré combien la famille est devenue un espace affectif et démocratique où dominent, non plus des codes sociaux rigides, mais ce que nous appellerons la loi d'amour avec les dynamiques affectives de reconnaissance qui en résultent. Ils ont montré combien l'évolution de la famille est travaillée par un long processus d'individualisation où chaque membre devient sujet ayant des droits.

Le jeu vidéo s'intègre donc dans notre récent devenir familial ?

Le jeu vidéo est pris dans la trame d'une famille en évolution qui est travaillée par une demande d'autonomie de ses membres. La famille contemporaine est le lieu où se négocient à la fois la conquête de l'autonomie et l'acceptation de zones communes. Tout un chacun réclame la préservation des zones personnelles sans rejeter les obligations et les sécurités de la vie de famille, ce lieu où l'on peut « vivre ensemble-séparément ». La pratique des jeux vidéo, le walkman, la mini-chaîne, la lecture peuvent remplir une fonction de rupture où le temps, rythmé par les obligations sociales, se voit congédier pour laisser place à des satisfactions purement égoïstes et qui organisent la permanence de la communauté familiale dans l'indépendance de chacun.

Mais le jeu vidéo est-il l'un des facteurs premiers de cette individualisation ?

S'intégrant à la logique de la famille, les nouvelles technologies en accentuent un des caractères, en l'occurrence, cette transformation du milieu familial qui n'est plus tout à fait le lieu d'une loi commune transcendante mais l'espace où le confort et les pratiques hédoniques de chacun organisent, tant bien que mal, leur compatibilité. La revendication des territoires du moi ne menace pas l'existence de la nouvelle famille qui se soumet (pas toujours dans la sérénité et l'acceptation sans regret) à l'exigence de tout un chacun à se construire comme personne autonome.

Peut-on lui reprocher cet aspect accélérateur d'acquisition de l'autonomie ?

Le jeu vidéo peut perturber l'entourage parce qu'il permet au joueur de s'isoler et d'éviter l'engloutissement familial. Mais à ces étapes de déconstruction se succèdent des étapes de reconstruction où chacun accepte voire partage les pratiques de l'autre, où le temps d'utilisation se régule mais sans jamais être à l'abri de nouvelles perturbations.

Cet isolement semble regrettable mais pourtant inévitable...

Dans notre société individualiste, l'usage du jeu vidéo accentue deux tendances qui en représentent certains avatars : le besoin de se retrouver entre semblables (dans la pratique ou le rejet du jeu vidéo), le besoin de trouver un équilibre entre la conquête des territoires personnels et la vie de famille. Soulignons le dialogue incessant entre technique et société qui fait du premier un écho actif et réactif au second dans la mesure où la technique, se banalisant, s'impose. Comme le walkman ou la télévision, hier décriés, les jeux vidéo soulèvent diverses controverses qui s'atténueront avec leur banalisation.

Tous nos remerciements à Laurence Le Douarin. Doctorante en sociologie de la communication à l'Université René Descartes-Paris 5, et ATER (Attachée Temporaire de l'Enseignement et de la Recherche) à l'Université de Technologie de Compiègne (UTC).

SONNERIES

LE TOP RADIO
13097 Here with Me Dido - Roswell
13156 Can't fight the moonlight Leanna Rimes
23051 No Nagging Froggy Mix
12079 Avant de partir v2 Eve Angeli
20020 RnB 2 Rue Matt
12054 On a tous le droit Liane Foly
12029 Seul Garou
13026 Just Can't get Enough Depeche Mode
13093 Wassup Da muttz
12025 Lolita Alizée
23067 Whassah Bboys
13141 All for you Janet Jackson
20043 Butterfly Crazy Town

LE TOP DANCE
23046 Daddy DJ Daddy DJ
23022 Better off Alone Alice Deejay
23041 Things i've seen Spooks
12012 Ces soirées-làYannick
23051 No Nagging Froggy Mix
23058 Passion Gigi d'Agostino
23061 Carillon Magic Box
23047 Feel the beat Darude

LE TOP RAP
20011 Stan Eminem
20020 RnB 2 Rue Matt
11046 Belsunce breakdown Bouga
13093 Wassup Da Muttz
20012 The Next Episode Dr Dre
20008 Real Slim Shady Eminem
20022 Miss Jackson Outkast
20026 It wasn't me Shaggy
20058 Elle te rend dingue Nuttea

LES GOLDIES
11026 Theme de Mission Impossible
11023 BOF Le Flic De Beverly Hills
11025 L'Exorciste Tubular Bells
15018 Capitaine Flam
37002 i will survive Gloria Gaynor
11015 BOF Le Parrain
11005 Thème James Bond
11047 Pretty woman Roy Orbison
15004 La Panthère Rose
10033 Amicalement Vôtre
10048 L'ile aux enfants Casimir
15017 Chapi Chapo

PERSONNALISEZ VOTRE PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !

HIT DE LA SEMAINE
Stan Eminem 20011
Daddy DJ Daddy DJ 23046
RnB 2 Rue Matt 20020
Belsunce breakdown Bouga 11046
The Next Episode Dr Dre 20012
Theme de Mission Impossible 11026
BOF du Flic De Beverly Hills 11023
Wassup Da muttz 13093
L'ExorcisteTubular Bells 11025
Pulp fiction 11045
Real Slim Shady Eminem 20008
Générique des Simpsons 15009
7 days Craig David 13047
Générique Buffy Contre les Vampires 10005
Seul Garou 12029
It wasn't me Shaggy 20026
Capitaine Flam 15018
Miss Jackson Outkast 20022
i will survive Gloria Gaynor 37002
Le Parrain 11015
things i've seen Spooks 23041
générique de Friends Rembrands 10008
les rois du monde Romeo et Juliette 12030
Angela Saian Supra Crew 20040
X Xzibit 20021
Straight Up Chanté Moore 20015
Nous sommes les marseillais OM 35000
Thème de James Bond 11005

LOGOS FONDS D'ÉCRAN SOGO1
SEVERANCE 50003
50013
Baldur's Gate II 50018
MUSICGENERATOR 2 50004
colin mcrae rally 2.0 50008
SILENT HILL 2 50019
Codemasters Genius at play 50005
Superpague 50015
50020
FLASHPOINT 50006
joystick 50025
ZONE OF THE ENDERS 50021
WORMS WORLD PARTY 50014
MICRO MANIACS 50016
50022
METAL GEAR 50012
50017
MDK2 50024

DES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 80

NOUVEAU... ALCATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY !* COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE : MISSION IMPOSSIBLE (A,E,P) * GENERIQUE DE FRIENDS (A,E,P,S) - EMINEM REAL SLIM SHADY (A,E,P,S) GENERIQUE DE SIMPSONS (A,E,P,S) - BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A,E,P) * EMINEMSTAN (A,E) - LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A,E) *A=VALABLE POUR ALCATEL ONE TOUCH SÉRIES 30X - E=VALABLE POUR ERICSSON T20S - P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 268, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@@9, SAVVY MELODY - S = VALABLE POUR SONY J5, Z5.

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 9110,NOKIA 8890,NOKIA 3210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 6130, NOKIA 6150, NOKIA 8110i, NOKIA 8810, NOKIA 9110, NOKIA 3330. LES SONNERIES AVEC CES MÊMES MODELES + LES SAGEM MC 932, SAGEM MC 936, SAGEM MC 939, SAGEM MC 940, SAGEM MC 950, SAGEM MC 9500, SAGEM MC 959. © 123 MM - RC 413759599 - TARIF: 0899: 8,83 F/APPEL + 2,21 F/MN - 0836 : 2,21F/MN

Les sorties PSone

par Xavier Brun

Tony Hawk's Pro Skater 2

Enchaînez les tricks avec la star du skate-board sur le best-seller des jeux de sport extrême. Enfin disponible en Platinum.

Éditeur : Activision
Prix : 169 F
Déjà disponible

Guy Roux Manager 2001

Pas de licence officielle pour les joueurs et une interface lourde. Préférez nettement Roger Lemerre : La Sélection des Champions.

Éditeur : Ubi Soft
Prix : 199 F
Déjà disponible

Spider-Man

L'homme-araignée vient tisser sa toile dans la gamme Platinum pour un brin de furtivité face à de nombreux super-vilains.

Éditeur : Activision
Prix : 169 F
Déjà disponible

Breath of Fire IV

Dans la plus pure tradition japonaise, Capcom nous livre son dernier RPG en date pour une aventure prenante et des combats acharnés.

Éditeur : Capcom
Prix : 369 F
Déjà disponible

Les meilleures ventes PS2 dans le monde

Europe (juin 2001)

1 EXTERMINATION
Éditeur : Sony C.E.
2 CRAZY TAXI
Éditeur : Acclaim
3 FORMULA ONE 2001
Éditeur : Sony C.E.
4 MTV : MUSIC GENERATOR 2
Éditeur : Codemasters
5 RUMBLE RACING
Éditeur : Electronic Arts

Source : www.chw.co.uk

États-Unis (mai 2001)

1 RED FACTION
Éditeur : THQ
2 CRAZY TAXI
Éditeur : Acclaim
3 DARK CLOUD
Éditeur : SCEA
4 ATV OFF ROAD FURY
Éditeur : SCEA
5 MADDEN NFL 2001
Éditeur : EA Sports

Source : www.ccne.to/magicbox

Japon (juin 2001)

1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Éditeur : Sony
2 ENDONESHIA
Éditeur : Enix
3 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
Éditeur : Konami
4 SIMPLE 2000 SERIES VOL. 1 THE TABLE GAME
Éditeur : D3 Publisher
5 KNOCKOUT RINGS 2001
Éditeur : Electronic Arts

Source : www.ccne.to/magicbox

Les Incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre.
Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'histoire de la PS2.

Action FPS
Unreal Tournament
(Infogrames)
Play2Mag n°53

Sport
SSX
(Electronic Arts)
Play2Mag n°48

Course
Gran Turismo 3
A-Spec
(Sony C.E.) Play2Mag n°51

Combat/Action
Onimusha
(Capcom)
Play2Mag n°55

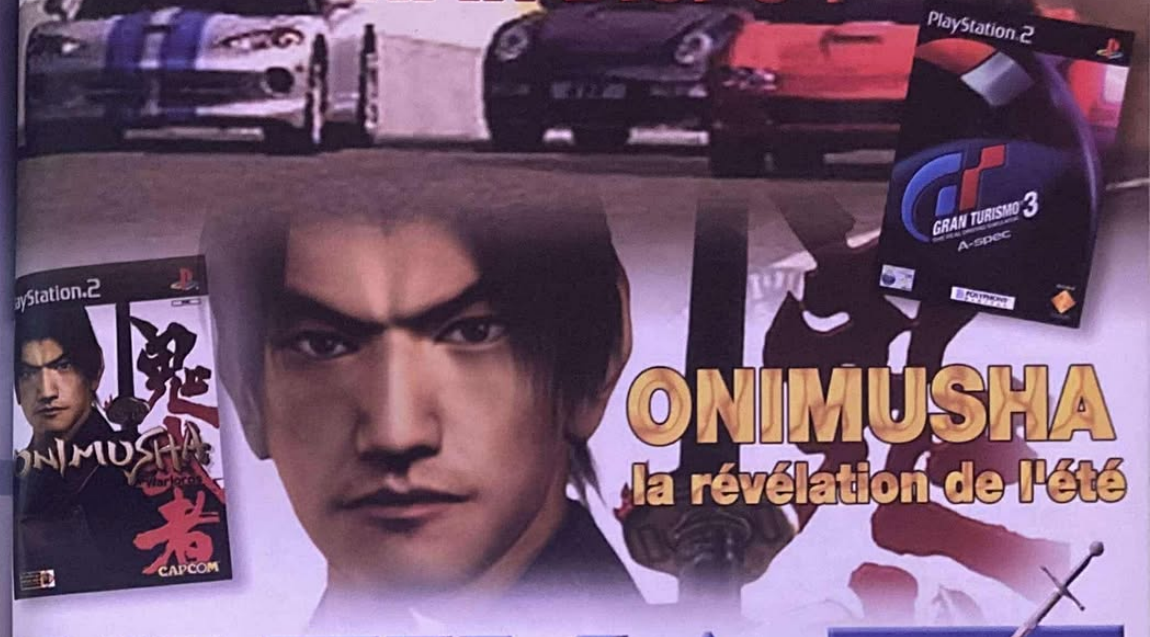
Action/aventure
Monkey Island
(Ubi Soft)
Play2Mag n°55

Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft)
Play2Mag n°49

Bizarre
MTV Generator 2
(Codemasters)
Play2Mag n°53

Tir
Armored Core 2
(Ubi Soft)
Play2Mag n°50

GRAN TURISMO 3
ENFIN DISPO !



ONIMUSHA
la révélation de l'été

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER
JEUX • CONSOLES • PC • DVD

PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
2, av. des Gobelins - 75013
ARGENTEUIL 01 30 7617 27
9, Bd Héloise - 95100
BAGNERES 01 47 91 49 47
9, av. de la Marne - 92600
BRUNOY 01 69 39 55 82
4, rue Pasteur - 91800
EVRY-2 ..... 01 47 37 02 55
9, rue du Président Wilson - 92300
NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
Q, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
PUTEAUX 01 47 72 23 23
23, bd Richard Wallace - 92800
ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
RD 46, rue de Paris - 78100
SAINT-MAUR 01 48 89 90 19
253, Bd de Champigny - 94100 - Face gare
RER Champigny
SUCY 01 60 06 45 40
2, Ciel Continent Val Maubée - 77200

PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
1, av. Bevorini - 20000
ANGERS 02 41 25 23 23
"les Halles" - Rue Baudrière - 49000
ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
AURILLAC 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de canthe - 15000
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Ciel CORA Bruay La Bruissière - 62700
BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700
BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BLOIS 02 54 20 37 36
C.Ciel Auchan - Galerie marchande - 41000
BREST 02 98 80 62 14
C.Ciel Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
BRIVE CHARENSSAC 04 71 04 14 20
"Teddy Toys" - 141, av.Charles Dupuy - 43700
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000
CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100
CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Ciel Carrefour - 71100
CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100
CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Ciel Belvédère Auchan - 76200
DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500
DREUX 02 37 42 69 79
C.Ciel Plein sud - Dreux Vernouillet 28500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100
FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300
GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
GUERET 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Ménage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 ..... 02 43 68 30 76
C.Ciel Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Ciel CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
Passage des Tanneurs - 80 rue de paris 59000
METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000
MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NEVERS 03 86 61 44 37
C.Ciel Carrefour - 58000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Châtelet)
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Ciel - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Ciel Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Ciel Langueux - 22360
ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
NOUVEAU : ST-MALO 02 99 19 83 16
C.Ciel Carrefour La Madeleine - 35120
ST-FLOUR 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100
SENS 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100
SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000
VANNES 02 97 01 01 55
7, rue Guenahel - 56000
VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

NOUVEAU 10 SALLES DE JEUX EN RÉSEAU : Brunoy, Levallois, Nogent, St Germain en Laye, St Malo, St Maure, Auch, Laval, Niort, Vannes.

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 17 ans d'expérience et de savoir faire • une communication nationale importante • 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'information contacter : ULTIMA DISTRIBUTION, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN, Tél : 01 48 10 75 97 Fax : 01 48 91 29 12 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com.

Horoscope version 2.1

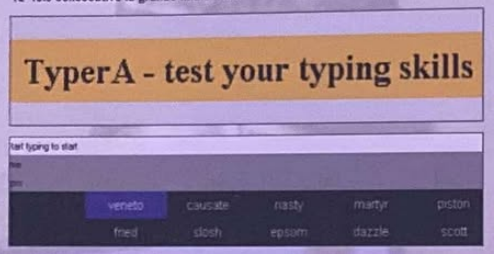
Cisco ascendant Pentium, attention en compilant votre kernel, les astres ne sont pas favorables et vous risquez de devoir patcher chaleureusement votre machine. Né avant le 26, l'éclipse du 21 s'apprête à faire planter votre base de données pensez à faire un backup ! Né vers le 3, misez sur le 6, 7 ou 8 pour rajouter 128 mégas de Ram. Jupiter s'alignant sur Saturne, une rencontre amoureuse n'est pas impossible et pourrait changer votre vie le 12, profitez-en car le 13 vous allez mourir.

www.trygve.com/nerdsigns.html

Christian Clavier

Comme chaque année, les pigistes du monde entier se sont donnés rendez-vous à Los Angeles pour l'élection de Mister Pige. C'est le Roumain Stanislas Chouchenkowiksy qui a remporté pour la 12e fois consécutive la grande finale avec une moyenne de 743 caractères/min. Gwénael Whiskerialanet, le premier Français, est, quand à lui, arrivé 46e avec une moyenne de 198 caractères/min.

TyperA.cjb.net



Miaou.exe

Depuis que j'ai acheté Cyber Pounce, le premier jeu fait pour les chats, gribouille a beaucoup changé... En seulement 3 semaines, il a pris 12 kilos, son poil est devenu huileux, il mange deux sacs de croquettes aux peperonni supplément fromage par jour, et passe ses soirées à draguer des chattes québécoises sur les forums de discussion AOL. Le bon côté c'est qu'il ne rentre plus bourré à la maison à pas d'heure.

www.cyberpounce.com/

Go Go Gadgeto Aéropif

La fusée effervescente, glup le robot bulle, le cryptocode, le stylo microscope, l'encre invisible, le bateau à réaction, le tube à message secret, le pistolet à 18 coups, les lunettes du détective, une toupie magnétique, l'avion équilibriste, le collier de Rahan, le ziglotron à coulisse, une gomme bi-couleur, une gomme mono-couleur, un avion en papier à plier, un bout de bois, un clou...

Oui, vers la fin, il manquait un peu d'argent chez Pif.

www.pifgadget.com

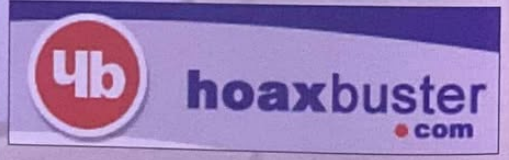
You've got mail

From : [haXman74]@hotmail.com
To : gana@joystick.fr
Subject : !!! ATTENTION !!! VOUS VENEZ D'ETRE ENVOÛTÉ !!!

En ouvrant ce mail, vous venez d'être envoûté. Si vous ne voulez pas voir votre corps se pourrir de l'intérieur et mourir dans d'atroces souffrances, vous devrez mailer ce message à au moins 10 personnes de votre entourage dans les prochaines 72 h.

Par contre, en envoyant ce mail, vous allez sauver Kanjahr le petit Hindou, atteint d'une forme rare d'herpès cérébral. D'ailleurs, il en est très reconnaissant et viendra très bientôt sonner à votre porte, avec Ravir son grand frère forgeron et Chouba son éléphant de compagnie.

www.hoaxbuster.com/hliste/liste1.html



Ce mois-ci

, toi aussi décrypte la lettre du petit Hervé 15 ans, codée avec ma clé PGP 128 bits et gagne le jeu PS2 de ton choix : ----BEGIN PGP MESSAGE----Version: 2.6.2
mQBvAzNtETMAAAEDALusQZk71moq3R73poQRG7MT1EebZuZaulQMprc4rCamgcn1E7/8jVWiD3YIQqRIyp
dqp4mSVdCtm1LG1PtqnjWl+FWxU8xgXBP4CUD7OcdKV5Hm Yy5uZXQ+=6lsY----END PGP MESSAGE----
Mailez vos réponses à gana@joystick.fr Bonne chance à tous !

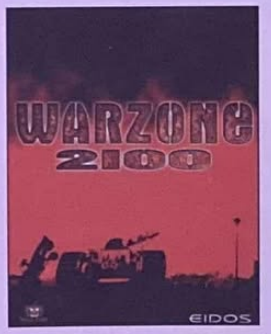
par Gana@joystick.fr

TON PC NE RESTERA PAS SEUL CET ÉTÉ*

LE HORS-SÉRIE
JOYSTICK DVD-ROM #2
EST ENFIN EN KIOSQUE

PLUS DE
4 Go
POUR VOTRE PC
+
WARZONE 2001

L'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel !

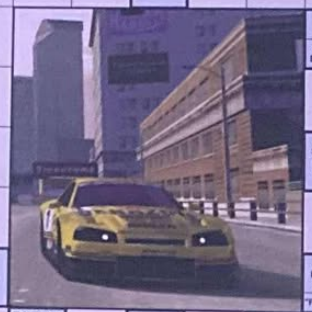


*MAIS TOI OUI...
On sait de quoi on parle, on est tous passé par là.
Si tu veux essayer tout le DVD, ce sera déjà la fin de l'été.

En vente chez votre marchand de journaux

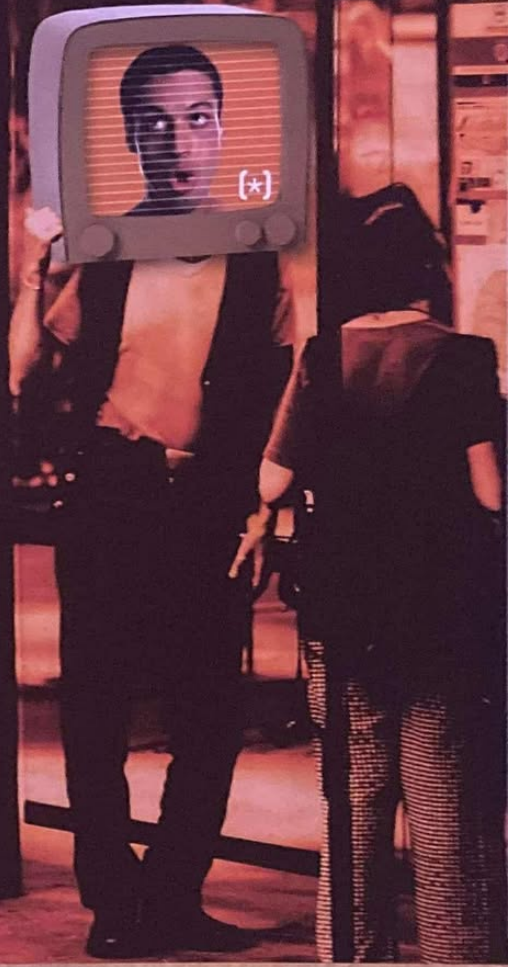
Mots Fléchés

Jean-Paul Cordier



Sensations à la Chaîne

SORTIE NATIONALE LE 22 AOUT



(*) Christophe C. 24 ans, Production MCM

MCM DEBARQUE SUR LA PLANETE DES SINGES

A l'occasion de la sortie du film "LA PLANETE DES SINGES" le 22 août, Vérane reçoit Tim BURTON dans Cinémascope le samedi 18 août à 16h30. Rediffusions : dimanche 19 août à 11h30 et vendredi 24 août à 22h.

LA CHAINE MUSICALE mcm www.mcm.net

MCM disponible sur NC Numéricable 0 810 10 10 10 (prix d'un appel local) www.ncnumericable.com

En dépit de l'idée reçue qui tend à faire croire que les jeux vidéo ne sont que distraction, nous savons qu'il est nécessaire que des esprits aussi sollicités que les vôtres aient du répit. Aussi, nous sommes nous décarcassés pour vous proposer des pages de détente. À faire sous le soleil... été oblige.

Jeu des 7 erreurs

Les deux photos ci-dessous bien que très semblables en apparence ne sont pas identiques. Retrouvez les 7 différences.

Zoom

Vous êtes une bête de jeux vidéo, un crack sur PS2, vous êtes donc capable de reconnaître d'un seul coup d'œil le moindre détail d'un titre. À vous de jouer.

1

a) Gift
b) Rayman Revolution
c) Fur Fighters : Viggo's Revenge

2

a) Unreal Tournament
b) Quake III
c) ONI

3

a) Ring of Red
b) Evergrace
c) Summoner

Solution des jeux dans notre rubrique Récap

Tricheurs !

POWERLINE

MINITEL
3615 PlayStation*

08 36 68 22 02*

*2,23 FTTC la minute

PS2
PlayStation 2

Toutes les solutions
des meilleurs jeux PlayStation 2 et PlayStation.
Des spécialistes en direct.

Ce sont les vacances ! Les uns iront se dorer la pilule au soleil tandis que les autres resteront cloîtrés chez eux par manque de moyens. La rentrée et les fameux impôts y sont pour beaucoup. Et bien sachez que nous dédions ces astuces à ces personnes. A défaut de voyage exotique dans les Bermudes, elles passeront de bons moments auprès de leur console chérie !

Versions longues

par Kendy Ty

Gauntlet Dark Legacy

Invincibilité
Entrez le nom suivant : INVULN

Super-tirs avec le Large Crossbow
Entrez le nom suivant : SSHOTS

Triple tir permanent
Entrez le nom suivant : MENAGE

Tirs rebondissant
Entrez le nom suivant : REFLEX

Jouer avec Pojo le poulet
Entrez le nom suivant : EGG911

Anti-mort permanente
Entrez le nom suivant : 1ANGEL

Invisibilité
Entrez le nom suivant : 000000

Vision X
Entrez le nom suivant : PEEKIN

Turbo
Entrez le nom suivant : PURPLE

Ennemis réduits
Entrez le nom suivant : DELTA1

Neufs potions et les clés
Entrez le nom suivant : ALLFUL

Course rapide
Entrez le nom suivant : XSPEED

Projections rapides
Entrez le nom suivant : QCKSHT

10 000 ors tous les niveaux
Entrez le nom suivant : 10000K

Le nain est un bouffon large
Entrez le nom suivant : ICE600

Le nain est en costume S&M
Entrez le nom suivant : NUD069

Le bouffon a un sceptre avec un smiley
Entrez le nom suivant : STX222

Le bouffon a un sceptre avec une casquette de base-ball
Entrez le nom suivant : KJH105

Le bouffon a un sceptre avec une tête de Mohawk
Entrez le nom suivant : PNK666

Prenez le large cet été
avec le **numéro 2** de

DVD MAGAZINE

Le magazine + 1 film en DVD
pour **49 francs !**

TOUTES LES SORTIES DE L'ÉTÉ
Chicken Run, O'Brother, Scary Movie, Snatch, Virgin Suicide...

DOSSIER **Les serial killers en DVD**

EXCLUSIF **Le Pacte des loups** version longue

V.O. et V.F.
Son Dolby Digital Surround
Image 16/9

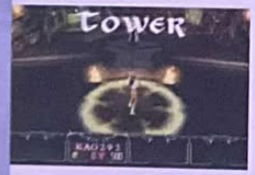
En vente le **11 juillet** chez votre marchand de journaux

Le chevalier est un centurion romain
Entrez le nom suivant : BAT900

Le chevalier est un ninja
Entrez le nom suivant : TAK118

Le chevalier est un chauve en street wear
Entrez le nom suivant : STG333

Le chevalier est une femme orange
Entrez le nom suivant : KAO292



Chris Sutton
Entrez le nom suivant : CSS222

Le chevalier est en street wear
Entrez le nom suivant : ARV984

Le chevalier est en street wear et en casquette
Entrez le nom suivant : DIB626

Le chevalier est un quarterback
Entrez le nom suivant : RIZ721

Le chevalier est habillé en karatéka
Entrez le nom suivant : SJB964

Le chevalier est habillé en noir
Entrez le nom suivant : DARTHC

La valkyrie en faucheuse
Entrez le nom suivant : TWN300

La valkyrie est une écolière japonaise
Entrez le nom suivant : AYA555

La valkyrie est une pompom girl
Entrez le nom suivant : CEL721

Le guerrier a un costume d'ogre
Entrez le nom suivant : CAS400

Le guerrier est un orc
Entrez le nom suivant : MTN200

Le guerrier a une tête de rat
Entrez le nom suivant : RAT333

Le magicien a une apparence démoniaque
Entrez le nom suivant : GARM99

Le magicien est une leech
Entrez le nom suivant : GARM00

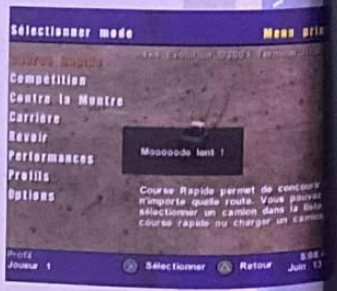
Le magicien est un pharaon
Entrez le nom suivant : DES700

Le magicien est un alien
Entrez le nom suivant : SKY100

4X4 Evolution

Tous les camions
Sur le menu principal, faites L1, L2, R1, R2, L1, R1 pour débloquer les 18 camions.

Animation lente
Sur le menu principal, faites L1, L2, R1, R2, ○ ○.



CONCOURS

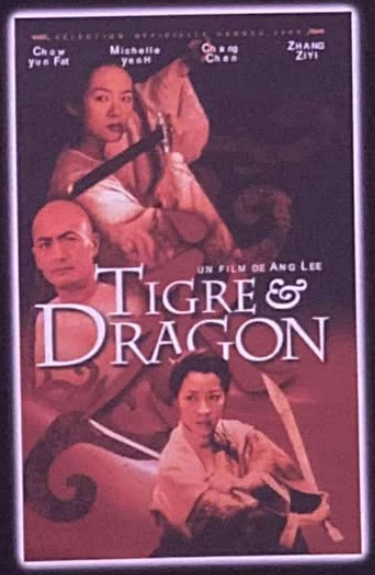
TIGRE & DRAGON
UN FILM DE ANG LEE

GAGNEZ

1 console
PLAYSTATION 2

Des jeux
EXTERMINATION

des kimonos



des DVD TIGRE & DRAGON
© 2000 UCV, LLC

Des jeux
FORMULA ONE 2001

en jouant sur le

2,21 F/min

3615 S.O.S. PLAY
Astuces & Solutions sur PSone et PS2

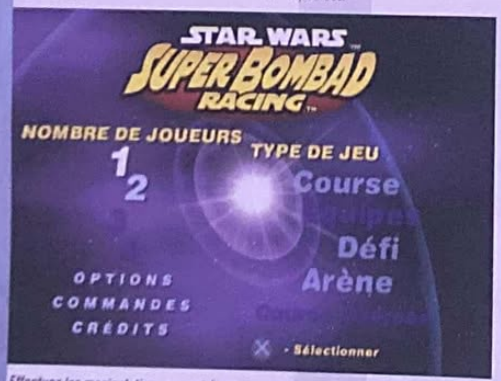
Concours valable du 5 juillet au 5 septembre. Gagnez 1 PlayStation 2, 12 jeux Extermination, 12 jeux Formula 1, 20 DVD Tigre & Dragon et 12 kimonos. Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Conti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 SOS PLAY - Immeuble Delta - 124 rue Danton - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 F TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 5 octobre 2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

Animation plus rapide
Sur le menu principal, faites L1, L2, R1, R2, ◎ ◎.

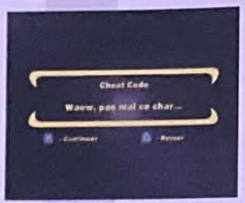
Revenir à l'animation normale
Sur le menu principal, faites L1, L2, R1, R2, ◎ ◎.

Star Wars Bombad Racing

Tank AAT
Sur le menu principal, faites ◎ △ ◎ ◎ △ ◎, pour débloquer le tank AAT. Un message s'affichera pour confirmer que l'astuce fonctionne. Pour annuler ce code, faites ◎ ◎ ◎ ◎ ◎.



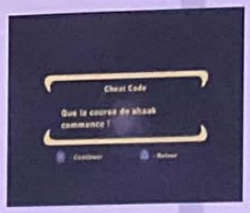
Effectuez les manipulations sur cet écran !



Boba Fett
Sur le menu principal, faites ◎ ◎ △ ◎ ◎ pour jouer avec Boba Fett. Pour annuler ce code, faites ◎ ◎ ◎ ◎ ◎.

Nabou Kaadu
Sur le menu principal, faites L1, R1, L2, R2.

Pilote Shaak
Sur le menu principal, faites △ △ ◇ ▽ ◇, Select.



Boosts infinis
Sur le menu principal, faites L1, R2, L1, R2, ◎, Select.

Arène Space Freighter
Sur le menu principal, faites L1, R1, Select, ◎.

Le jeu est en allemand
Sur le menu principal, faites Select trois fois, L1.

Le jeu est en espagnol
Sur le menu principal, faites Select trois fois, R1.

Le jeu est en français
Sur le menu principal, faites Select trois fois, R2.

Le jeu est en italien
Sur le menu principal, faites Select trois fois, L2.

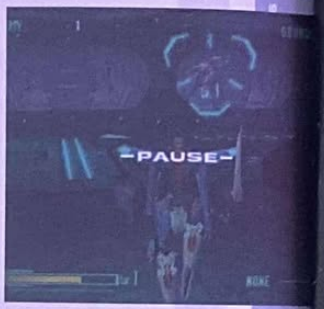
Le jeu est en anglais
Sur le menu principal, faites Select trois fois, ◎.

Le jeu est en Battle Droid
Sur le menu principal, faites Select trois fois, △.

Le jeu est en Jawa
Sur le menu principal, faites Select trois fois, ◎.

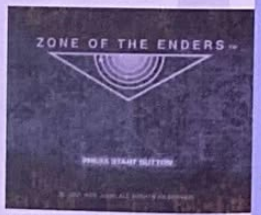
Z.O.E.

Le plein de santé et de munitions
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. À chaque fois que vous utiliserez le code, vous baisserez d'un niveau.

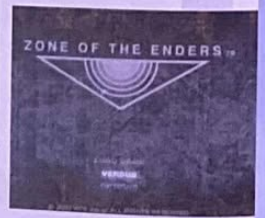


Faites la Pause avant d'exécuter les commandes.

Mode Versus
Sur l'écran titre, faites ◎ ⊗ ◇ ◇ ◇ ◇ ▽ ▽ △ △.



Soyez agile de vos doigts sur l'écran titre.



Versions

Le DVD VIDEO qui va faire vibrer ta console !

SCARY MOVIE

UN DVD EVENEMENT

DOUBLE MENU
Menu collector 3D en 5.1
Menu à 2 balles bruité à la bouche

SONS
Son 5.1 et dts

BONUS
7 scènes coupées
Les dessous du tournage
Jeux interactifs de salon
Photos de Carmen Electra
Les conseils de Clara Morgane
Bande annonce de Scary Movie 2
Bonus DVD-Rom
Bonus caché très sexy
Et plein d'autres surprises ...
... Suivez l'ours en peluche

Le film qui ne respecte rien

PlayStation A CHOISI CE DVD VIDEO

STUDIO CANAL

Interdit au moins de 12 ans

mcm
allocine.com
En vente en video et DVD VIDEO
NRJ HIT MUSIC only !

DVD de démos

par Kendy Ty

Pour ce numéro placé sous le signe des vacances, il nous fallait mettre les bouchées doubles. C'est pourquoi vous découvrirez un DVD assez « mastoc » en vidéo exclusives, qui vous fera vivre l'info en direct par les images. Ainsi, vous voyagerez avec nous jusqu'au salon des jeux vidéo de l'E3 et cernerez les tendances marquantes du moment. Mais n'oubliez pas pour autant nos trois démos jouables : F1 2001, Rugby et Wacky Races ! Sur ce, bons jeux et bonne « bronzade » !

Formula One 2001

Éditeur : Sony C.E. - Genre : Course de F1 - Pour 1 joueur

Qui n'a jamais rêvé dans sa tendre enfance de devenir pompier, sniper ou... pilote de course ? En tout cas, si tel a été votre désir, PlayStation 2 Magazine vous offre enfin l'occasion de prouver votre valeur via cette démo jouable de F1 2001. Pour l'occasion, vous jouirez d'un circuit, celui de Belgique, ainsi que de l'ensemble des pilotes des différentes écuries qui ont participé à cette saison du Grand Prix. Des tonnes d'options, comme l'assistance au pilotage ou les paramètres mécaniques de votre véhicule, vous combleront de bonheur tant le réalisme est poussé ici à son paroxysme. Bref, de la vitesse à l'état brut très proche des sensations que propose la véritable F1 !

⊗ : Accélération
□ : Frein
Stick 1 : Direction
R1 : Vue de rétro
△ : Changer les vues
Select : Options

Rugby

Éditeur : Electronic Arts Sports - Genre : Jeu de rugby pardi ! - Pour 2 joueurs

On continue dans les épreuves sportives avec le rugby, une activité fort virile dont nous sommes d'ailleurs très friands en Europe. Imaginez l'intensité des contacts qu'offre le football américain, mais avec les protections en moins, et vous obtenez une discipline pour les spartiates, les vrais ! Fort pointue en options, comme à l'accoutumée dans les jeux estampillés Electronic Arts, les amateurs revivront à leur sauce la rencontre Angleterre/Australie. Aussi vives que pendant une retransmission télévisée, vous serez à coup sûr bluffé par les animations de qualité des divers intervenants. Un soft rare qui trouvera cependant des adeptes de choix parmi nous !

L1 : Passe gauche
R1 : Passe droite
⊗ : Tir 1
△ : Tir 2
○ : Sprinter
□ : Action en retrait ou en profondeur
R2 : Touch down défensif
Select : Options

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à fonctionner sur PlayStation 2ème. Ne l'utilisez jamais sur une autre console sous peine d'endommager sa lentille. Consultez le manuel de la PlayStation 2ème pour vérifier si votre console est compatible avec ce type de disque. Ce disque ne peut être utilisé sur des versions de la PlayStation 2ème. Lisez attentivement le manuel de la PlayStation 2ème pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2ème, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, veillez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché. Car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

11 nos de PlayStation®2 Magazine

+

11 DVD de démos, vidéos...

+

La manette analogique vibrante PlayStation 2

- 8 boutons d'action totalement analogiques
- cordon extra-long
- 2 moteurs de vibrations
- compatible PlayStation et PSone

539 F(1) 82,17 €

149 F(2) 22,71 €

~~688 F~~ 104,88 €

20 % soit 139 F d'économie

549 F(3) 83,69 €

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPU 55

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 nos + 11 DVD) + La manette analogique vibrante au prix de 549 F (83,69 €) au lieu de ~~688 F~~ (104,88 €) soit plus de 20 % d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° _____ Expire le : ____

Date et signature obligatoires :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Date de naissance : ____

e-mail : _____

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Limite 4 à 8 semaines après réception de votre premier magazine. - (3) Vous pouvez acquérir séparément les magazines et la manette aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 31 décembre 2001. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Wacky Races

Éditeur : Infogrames - Genre : Course de voitures - Pour 1 joueur

Wacky Races est un dessin animé des studios Hanna et Barbera. Plus connu chez nous sous le titre des *Fous du Volant*, la démo vous permet d'incarner deux pilotes sur deux circuits différents. Avant de débuter la joute de vitesse, vous avez la possibilité de choisir trois bonus défensifs pour vous protéger ou vous débarrasser de vos adversaires. Très coloré graphiquement, le jeu séduira aisément les plus jeunes par son aspect très « cartoonesque ». Mais attention toutefois, le pilotage demeure assez ardu et nécessite un excellent sens de l'anticipation ! De la matière à challenge pour tous les passionnés de conduite « fun » !

⊗ : Accélération
▣ : Bonus 1
△ : Bonus 2
○ : Bonus 3
L1 : Marche arrière
L2 : Vue rétro

Extras

Installez-vous confortablement devant votre télévision et vivez avec nous les plus grands moments du prestigieux salon des jeux vidéo de l'**E3** de Los Angeles. Découvrez les futurs hits en puissance des divers éditeurs grâce à la ténacité légendaire de notre très dévoué compagnon François Tarrain. Un documentaire exclusif à ne pas mettre sous n'importe quels yeux ! En parlant de révélation explosive, pénétrez aussi dans les méandres secrets des laboratoires de Naughty Dog, qui prépare en ce moment en toute clandestinité **Jak and Daxter**, un jeu de plate-forme/aventure (nom de code : Project Y). Une énorme claque vous attend ! Autrement, retrouvez les vidéos des jeux du moment avec **WipEout Fusion** qui n'est plus à présenter, **ATV Offroad**, une course de quads en terrain sinueux et l'indétrônable **GT3**, le champion toutes catégories de la simulation de voitures de marque ! Sans oublier **Dropship**, un soft qui vous met aux commandes de véhicules militaires futuristes aériens et terriens ! La guerre revisitée selon Camden Development Studio ! Et pour terminer en beauté, nous vous avons réservé une surprise de taille : la bande-annonce du film Tomb Raider avec la très radieuse Angelina Jolie. Enfin, ça, ça se discute.

Vidéos

Airblade sera le prochain jeu de skate futuriste qui fera parler de lui par son vaste environnement urbain truffé de modules. Au menu, toujours des tonnes de tricks de la mort et, bien évidemment, de la destruction de monuments. On passe ensuite à un autre genre, celui de la baston scénarisée avec **The Bouncer**, le dernier-né en la matière des studios Squaresoft. Le titre mélange combats de rue basiques et vidéos chiadées. Capcom persiste et signe dans les réussites avec **Onimusha**, son Resident-Evil-Like qui se déroule à l'époque des samouraïs. Là aussi, nous aurons droit à une intrigue et à des énigmes de qualité. Quant à Infogrames, il nous dévoilera sa vision vidéoludique des **24 Heures du Mans**, avec à la clé un total impressionnant de 70 licences de voitures, ainsi que 12 pistes inspirées des véritables tracés des circuits existants. Mais le meilleur reste encore dans notre section Extras, qui vous en mettra particulièrement plein la vue ce mois-ci !

PREMIER SUR LE RAP
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

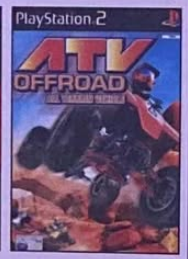
Ce petit texte dont vous débutez la lecture est communément appelé un « chapô ». Son utilité : introduire le sujet traité dans l'article. Parfois, le chapô est intéressant car plein d'esprit. Et par moment, il est très chiant, parce qu'on a strictement rien à y raconter. Un peu comme celui-ci, en somme...

Récap

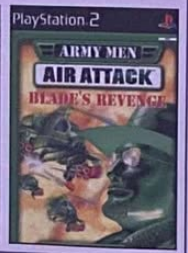
ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 92 68 24 68*	08 25 15 00 23***	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71*	08 25 15 00 24***	Du Lun au Ven 16h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	-	04 72 65 81 91	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRAVE	www.crave.fr	-	08 25 03 65 25***	Du Lun au Ven 10h-19h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	08 25 08 90 77***	Du Lun au Ven 10h-19h Sam 10h-18h
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.fr.infogrames.com	08 92 68 30 20 ***	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-12h/14h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 *	01 46 01 54 01***	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 92 68 57 75 *	08 25 15 00 26***	Du Lun au Ven 10h-16h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E. INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 *	08 03 09 41 64**	Du Lun au Sam 9h-19h30
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 *	-	-

*2,21 F/min - **1,09 F/min - ***0,98 F/min

Les jeux du mois



À éviter



Solution des jeux

Solution du Zoom

1) Rayman Revolution
2) Unreal Tournament
3) Summoner

	Jean Santoni	Kendy Ty	Édouard Duchamp	Angel Davila	Julien Hubert	Gregory Szriftgiser
ATV Offroad	8	8	8	8	8	7
Bloody Roar 3	5	6	6	6	6	6
Escape from Monkey Island	7	7	-	8	7	7
GT3 A - Spec	8	9	9	9	9	8
Le Mans 24	6	5	-	-	6	5
NBA Street	6	8	-	-	7	6
Onimusha	6	-	8	7	7	7
Summoner	5	-	-	-	6	7
Super Bombad Racing	5	6	-	5	6	5

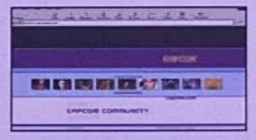
Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !
1 : Inutile, même pour un collectionneur.
2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.
3 : Des lacunes à tous les niveaux.
4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.
5 : À la limite du rattrapage. Moyen.
6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.
7 : Un bon titre à posséder.
8 : Un incontournable. Aucune hésitation.
9 : À ne manquer sous aucun prétexte.
10 : Le jeu de toute une génération !

Le site du mois

www.capcom-europe.com

Ce mois-ci, le monde des samouraïs est mis à l'honneur avec le superbe Onimusha. Une occasion de découvrir le site très sophistiqué de Capcom Europe. La toute jeune antenne occidentale de la superstar des jeux de baston et d'aventure/horreur a fait très fort, et le site propose, entre autres, de très beaux films en flash, qui raviront les joueurs amateurs de nouveautés bien présentées. Outre Onimusha et sa présentation très « cinéma », on trouvera des informations sur Megaman, Dino Crisis et tous les prochains titres prévus en notre beau pays.



PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Tél. Promévente : 0 800 15 84 57
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando - clando@hfp.fr François Tarrain - ftarrain@hfp.fr
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas - vfitas@hfp.fr
Correctrices : Coumba Diop et Anne Pavan.
Secrétaire : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Xavier Bron, Julien Chièze, Angel Davila, Édouard Duchamp, François-Cyril Grimoult, Stéphane Hébert, Julien Hubert, Sonia Jensen, Pierre Le Pivain, Dave Martinyuk, Christophe Narbonne, Nourdine Nini, Karine Nitkiewicz, Mathilde Remy, Jean Santoni, Michaël Sarfati, Christophe Sérin, Gregory Szriftgiser et Kendy Ty.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joseba Urruela
Rédacteur graphiste : Joseba Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Sonia Caron-Nini, Hervé Dmuadine, Lionel Gey, Corinne Laguerre, Nicolas Lainé et Stéphane Noël.
Merci à Clémence Perrot
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX le_pixo@club-internet.fr
Photographe : Patrick Sordoillet

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Rivet (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Anne Levavasseur (01 41 34 88 16)

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution : Transport Presse.
« PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment inc.
Illustration de la couverture : Onimusha © Capcom
Ce numéro comprend un DVD déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

TÉLÉMATIQUE

3615 PSNEWS
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction : sjensen@hfp.fr

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR, VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT
2,21 F/min

Astuces et solutions
pour vos jeux vidéo
Des centaines de titres
anciens et récents archivés

Bulletin d'abonnement

PlayStation.2 Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 nos) pour 245 F (37,12 €) au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un DVD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 DVD) au prix de 245 F (37,12 €) au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| Date et signature obligatoires :
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville :
Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|
e-mail :

LPQS5

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

À la rentrée dans 2 mois

Voila l'été, voila l'été, voila l'été, j'aperçois le soleil. Les nuages filent et le ciel s'éclaircit...
Ouais, ça y est, les vacances sont bien là ! Et avec elles, le cortège des pigistes fatigués a quitté la rédac'... Après ce numéro de PlayZMag, tout le monde se met en veille système pendant un mois : la glande absolue, le je-m'en-foutisme total, le grand vide intellectuel... Oui, à nous la morsure du soleil sur nos peaux blanches vérolées par un an de régime pizza. Et après ça, lorsque nous aurons enfin retrouvé un visage humain et une condition physique à peu près décente, hop ! on remet le couvert pour un daté septembre plein de surprises (mon dieu, comme ce genre de phrase choc est convenu !)... Alors, en attendant ces poignantes retrouvailles, passez de bonnes vacances et portez-vous bien !

- **Reportages**
  - Rayman M
  - Evil Twin Cyprien's Chronicles
  - Final Fantasy X
  - FIFA 2002
- **Travellings**
  - Red Faction
  - Alone in the Dark 4
  - Le Monde des Bleus 2002

et de nombreux autres titres...

Le prochain PlayStation 2 Magazine
Un numéro à ne pas manquer en vente le 6 septembre

Zéro pellicule visible photos : Photonica-Y.Iwanaga/M. Yamazaki

Zéro pellicule*

CLEAR vitamine e

Nouveau shampooing CLEAR Antipelliculaire

Zéro pellicule* et 20% de soin en plus. CLEAR vitamine e élimine durablement les pellicules dès les premiers shampooings, pour des cheveux plus forts et éclatants de santé.